CES TEKNOLOJİNİN HARİKALAR DİYARI

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Şubat 2019/02 · ₺15 (KDV Dahil) · Sayı: 136 · ISSN: 1307-8933

BU YIL NE OYNUYORUZ?
2019'un beklemeye değer 40+ oyunu!

RESIDENT EVIL 2

YILIN BÜYÜK SALGINI!

BU AY NELER VAR?

- MORTAL KOMBAT 11'E BAKTIK
- ANTHEM DEMOSUNU OYNADIK
- YENİ ANİME SEZONUNU YAZDIK

KIBRIS FİYATI: 18 TL (KDV DAHİL)



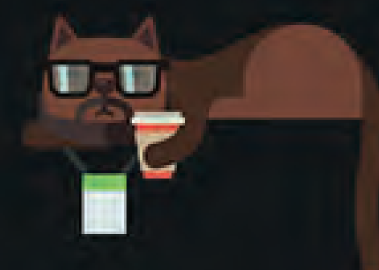






ニャー





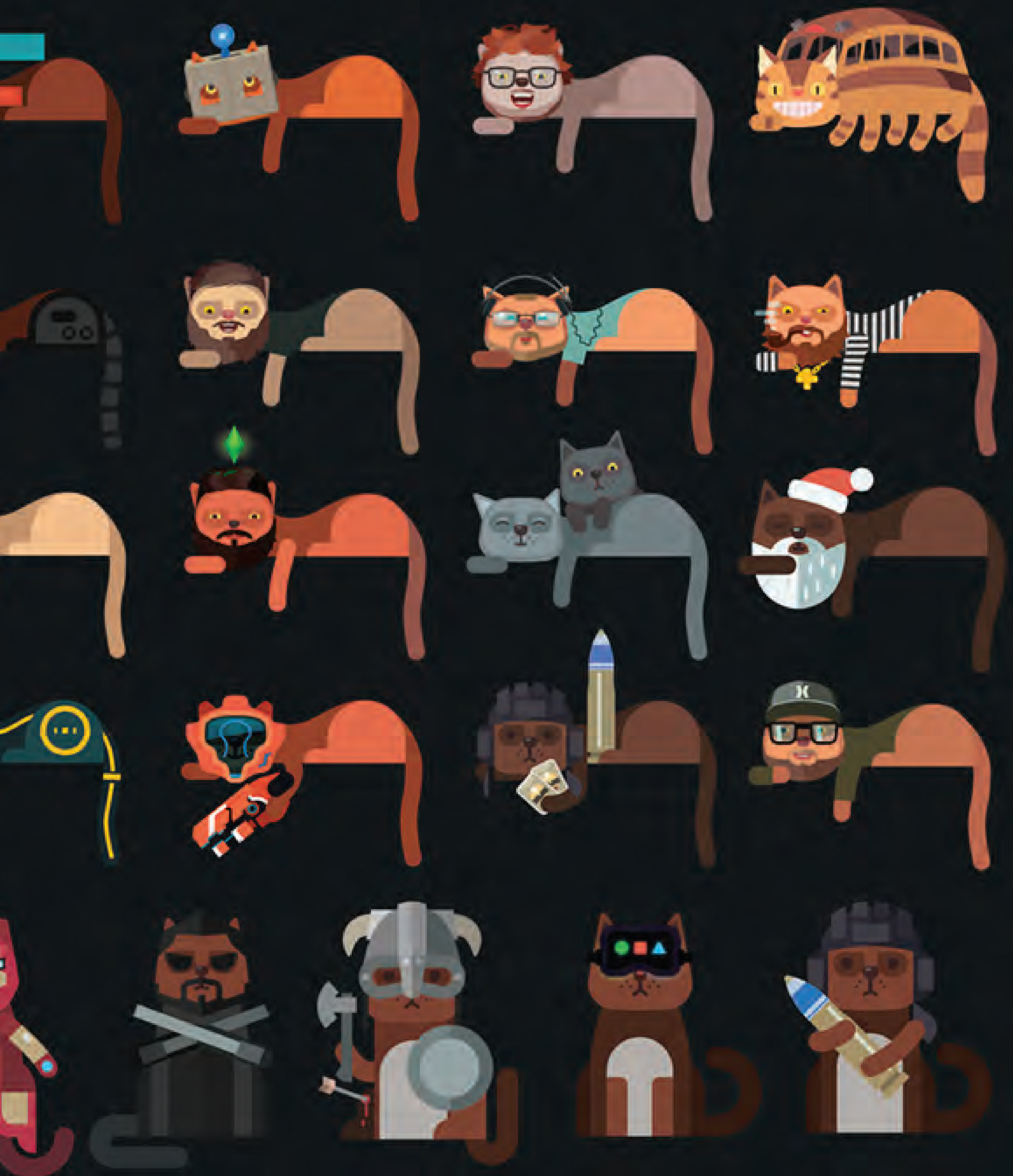












İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

DOSYA

MEDDYA

DATA

PİKSEL







Oyuncular için müthiş bir yıl olacağına şüphesi olan kalmasın!







Licker'ın yanından sessizce geçmeye çalışırken camdan üstüne zombi atlayanların hazin hikâyesi.







C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

ZAMANIN BİRLEŞEN UÇLARI

Tarihin sarmallar halinde genişleyen bir çember olduğu söylenir (Kim söyler? Nereden çıkıyor bunlar? Ayrı bir konu) yani olaylar tümüyle başladığı noktaya dönmese de belli aralıklarla geçmişteki halinin bugünün koşullarına uygun bir varyasyonu yaşanır. Bunu daha basitçe şöyle anlatayım; "Tarih tekerrürden ibarettir" cümlesini "tarih tekerden ibarettir" diye anlamışım gibi düşünün… Döne dolaşa, başladığı yere gelen ve oradan tekrar evrilen bir olaylar zinciri.

Medyanın zaman içindeki gelişimi, değişimi, anlamı da bu şablonla örtüşür şekilde sürekli değişiyor. Roma sokaklarında okuma yazması olmayan halk için sesli okunan 2.000 "takipçili" ilk gazeteden bu yana onlarca farklı aşamadan geçen medyanın bir ucunda büyük yayın ağlarına sahip şirketler diğer ucunda sosyal medyadan bireysel olarak içerik üreten kişiler var. Bir tarafta medyanın kendi amaçlarına hizmet etmeyi reddetmesini sindiremeyen ve çareyi "fake news" sloganında arayan liderler, diğer yanda iyi niyetli bile olsa amatörlüğün tuzaklarına takılıp düşen, yanında on binlerce insanı da yanıltan viral kaynaklar, öteki yanda tüm bu olumsuz vakaların ceremesini çeken, ne kadar titizlense de medya imajından payına düşeni alan bağımsız haber kaynakları. Medyanın ciddi bir varoluş krizi yaşadığı bir zamandan geçiyoruz ve bence bu işin nereye gideceğini görmek için tarihin tekerine bakmamız gerekiyor.

Başladığımız yerde olmadığımız ve sokaklarda sesli okunan gazetelere dönmeyeceğimiz kesin ama basılı yayınların sayısının çok değil, bir on yıl öncesine göre bile ne kadar kan kaybettiğini biliyoruz. Hem sürekli feed'ini güncelleme ihtiyacı duyan, hem de okumaktan ya da öğrenmekten çok hoşlanmayan bu neslin bizi nereye sürüklediğini hep birlikte göreceğiz.

Şubatın Oyungezer'ine hoş geldiniz, 2019'a bir Resident Evil çılgınlığı içinde gireceğimiz hiç aklıma gelmezdi ama işte, bazı şeyler dönüp dolaşıp…

Selam! OGZ



forum, e... ler,
facebook

Bizim bir anahtarlık siparişi vardı?



Geçtiğimiz ayın benim için olayı Yakuza 0 oldu. Allah'ım o nasıl bir oyundu, nasıl bir hikâyeydi, nasıl ara sahnelerdi, ne kadar tatlı yan görevlerdi... Oyun resmen standartlarımı yükseltti yahu! PC'de de var, fiyatı uygun, indirime de giriyor, herkes oynamalı!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
EREN ERYÜREKLİ



Sonic Fan Bürosu

Merhaba OGZ tayfası. Geri döndüm ve yeni bilgi getirdim. Dünyanın en eski PC oyunu 1981 yılında Bill Gates ve Neil Konzen tarafından yapılmış olan Donkey.bas aldı yarış oyunudur. Bir göz atabilirsiniz.

Size tek bir sorum var: Sonic Mania Plus incelemesi neden dergide yok? Ağustos 2018'den beri bekliyorum. Sevgiler.

Selamlar sevgili... Sonic Fan Bürosu? İsmini yazmamışsın, kimin geri döndüğünü bilemedim :)

Yani şimdi oyun tarihinin ilk zamanları düşünüldüğünde neyin "oyun" neyin "PC" olarak değerlendirilebileceği biraz soru işareti, o yüzden Donkey.bas'ın ilk PC oyunu olup olmadığı da biraz muallak. Bertie the Brain, Spacewar, OXO gibi şeyler de var aday olarak. Direkt "ilk PC oyunu şudur" gibi bir şey söylemesem de Ekim 2016 sayısında Türünün İlk Örneği başlıklı bir dosyacık karalamıştım, hoşuna gideceğini tahmin ediyorum, bir göz at istersen.

Sonic Mania yazmıştık ama Plus'ını yazmadık, doğrudur. Bu saatten sonra da yazmayız sanıyorum ama Sonic Mania'yı dibine kadar övmüştük, o yetsin artık :)

Sonic hakkında güzel durumlar var bu yıl için. Öncelikle yıl içinde Team Sonic Racing'i bekliyor olacağım ki çıktığında Crash Team Racing'in yeniden yapımıyla kapışacak olmaları gibi bir durum var. İki katı eğlence yani. Ayrıca 2018 yılı sonunda çıkan Super Smash Bros. Ultimate'te de kendisiyle oynama fırsatım olmuştu. Ve son olarak bu yılın sonuna doğru bir Sonic filmi geliyor Hollywood amcadan ki bu seni ziyadesiyle mutlu edecektir diye düşünüyorum. Bu tarz eski platform oyunu ikonlarının yeniden parladığı bir dönemdeyiz zaten ve Sega da sağlam bir diriliş içerisinde. - Eren E.



Bağdaşmak

Evet gene ben, her ay yazmazsa durmayan Murat. Bu sefer biraz daha farklı sorularla yeniden karşınıza gelmiş bulunmaktayım.

1. Daha önce hiç kurgusal bir karakterle korkutucu bir şekilde benzer huylara sahip olduğunuzu düşündüğünüz oldu mu. Son birkaç yıldır bastıramadığım hayal gücüm beni çok rahatsız etmeye başladığı için kendimi Saya no Uta'dan Sakisaka Fuminori gibi hissediyordum. Karakter tasarımını yapanlar bazen çok doğru yerlerden vuruyor insanı.

2. Belki biraz kategori dışı olacak ama binlerce yıl yaşayıp çok bir şeye karışmadan mı yaşamak isterdiniz yoksa tarihe eşi az bulunur bir etki yapıp insanlığın hafızasına kesin olarak kazınmak mı?

3. Geçen ayki sorularımda eski yeni ayrımı yaparak soruyu güzel soramadığımı fark ettim. 2018 yılının çoğu oyununu oynadım ve acayip zevk aldım. Düşüncemin sebebinin bazı oyunların çıtayı yükseğe taşıyan oyunların kalitesini yakalayamayıp "eski örnekler bile çok daha iyi" dedirtecek seviyede moral bozduğunu düşünmem.

4. Anime sordum, VN sordum, bir de manga tavsiyesi alırsam tam olacak.

5. Bazı oyun türlerine ne yaparsam yapayım yaklaşamıyorum. Özellikle spor türü (bedenimi geliştirmeyi sevmeme

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

rağmen) yanına yaklaşılmaz derecede keyifsiz geliyor benim için. Sizin için böyle türler var mı? Başa çıkıyorsanız nasıl yapıyorsunuz?

6. Özellikle kafayı takmış olduğunuz bir oyun veya oyundan bir bölüm var mıydı veya şu anda var mı? Ben ilk oyunlarımdan biri olan Wall-e filminin oyun versiyonunu oynarken acayip takılıyordum bölümlerde. Son zamanlarda da Monster Hunter: World beni çok uğraştırdı (solo oynamayınca olmuyor benim için).

Mektubumu değerlendirmenizi gene aynı heyecanla bekliyor ve keyifli bir ay diliyorum. - *Eren Murat Hepgüler*

Tekrardan hoş geldin Murat, sen ve senin gibiler olmasanız boş kalacak buralar vallahi.

1. Kendimi Kenshin'e veya sonradan toparlasa da kırık dökük bir karaktere sahip olan Takemoto'ya (Honey & Clover) benzetme eğilimindeyim ama galiba yine en çok Welcome to the NKH'daki Sato gibi bir şeyim. Korkuyorum Murat. Fuminori diyorsan sen de korkmalısın. Yediklerine dikkat et.

Harika sorular sormuşsun Murat, ben de kendimce vereyim cevaplarımı. Komik gelecek ama Death Note'daki Light'la bayağı bir özdeşleştirirdim kendimi zamanında. Zor şartlarda zor işleri becerdiğini düşünürdüm ve yaptıklarını haklı bulurdum. Yine Final Fantasy 8'den Squall'ı zamanında çok benzetmişimdir ki Ömer de buraya dâhildir zaten. Şimdilerde kendimi Great Passage isimli sözlük animesindeki Mitsuya Majime gibi hissediyorum. - E

2. *Uzun yaşıyorsam zaten herhangi bir disiplinde olabilecek hemen her şeyi öğrenmiş olurum ki meraklı da biri olduğumdan bu öğrenme işini ömür boyu sürdürürüm gibime geliyor. Benim esas işim sanat sepet olduğundan o alanda zaten insanların yaşamına ufak tefek dokunan işler yapmıyor değilim şimdiden (sinema filmlerine çalışmak gibi). Ama elbette kendi eserim olan bir çizgi romanla veya filmle birilerinin yaşamını değiştirmek güzel olurdu. - E*

3. Haa, anladım demek istediğini. Bir on yıl öncesine nazaran çapı çok büyük oyunlar yapıyorlar, büyük paralar harcıyorlar ama o zamanlardaki bazı oyunların bırakabildiği izi bırakamıyorlar bazıları. Bu ay art arda Yakuza 0 ve AC: Origins'i oyarken benzer düşünceler benim de kafamdan geçti. Yakuza 0 devasa bütçelerle yapılmış bir oyun değil ama adamlar "bu sahneyi en etkili nasıl verebiliriz", "senaryoyu en çarpıcı nasıl yansıtabiliriz" diye kasmışlar resmen. Origins'i de çok sevdim, laf yok, üstün yanlarını asla görmezden gelmemeli ancak yapımcıların ellerindeki imkân kat kat fazla olsa da mesela hikâyesini ve yan hikâyelerini etkili anlatmak konusunda Yakuza 0'nun yarısı kadar bir çaba bile göremedim. AC gibi büyük çaplı yapımlar buna özen gösterse efsane olabilecekken bu şekilde "iyiydi ya bu oyun da" seviyesinde kalmayı tercih ediyorlar.



Ah AC ah… Elinde o kadar imkân var, hâlâ karakterler konuşurken dümdüz karşılıklı dikiliyor.

4. One Piece mangası dışında takip ettiğim bir şey yok ne yazık ki, vakit kalmıyor. Animesinden gaza gelip Claymore'u okumuştum ama, animesinden daha da müthişti, onu tavsiye edebilirim.

Bir dönem kudurmuş gibi manga ve manhva okuyordum Murat ama son dönemde bu epey azaldı. Lakin favorim olan birkaç seinen serisi yazayım zira Shounen'leri Naruto ve Bleach'le bıraktım. Berserk, Vagabond, Gantz, Mushishi, Monster, Uzumaki, Dragon Head, Vinland Saga, Battle Royale, Akira, Parasyte, Eden- It's an Endless World, Mother Sarah ve Homunculus gibi psikolojik yönü güçlü, vahşi, sert ve gerçekçi bakış açısına sahip serileri seviyorum genel olarak. Ayrıca belirli disiplinlerle alakalı mangalar da güzel ve öğretici oluyor, misal dağcılık veya doktorluk gibi. Hani bize genelde shounen serileri ulaşıyor, iyi hoşlar fakat fazla tekrar içeriyorlar bana göre. Şu yukarıda saydığım mangalarda insan psikolojisinin ve hallerinin daha karanlık, daha izbe köşelerine gidip daha geniş bir perspektiften bakma şansın oluyor, bu da zamanla ufuk açıyor. - E

5. Ayran gönüllü bir oyuncu sayılırım, her türden sevdiğim oyun vardır ama macera, yürüme simülasyonu gibi oyuncunun az aktif olduğu yapımlarla aram biraz daha az iyi. İyi oyun olduğunu kabul etmekle beraber Journey'den çok sıkılmıştım mesela. Başa çıkmalık bir durum yok, en sevdiğim türler olan RYO, strateji ve aksiyon türünde zaten sonu gelmez bir kaliteli oyun zenginliği var, yürüme simülasyonu oynamak için kendimi zorlamanın alemi yok.

Ömer ayran gönüllüyse ben ayranı kendim yapıyormuşum denilebilir. Zira her türe yatkınlığım var istisnasız. Yalnız son dönemde eSpor kavramına sonsuz bir iç sıkıntısı ve baymışlık ile bakmaktayım. - E

6. Monster Hunter'ı ben de solo bitirdim ama son boss'tan sonraki dostlara da solo kasmak akıl kârı değil ya, sen gel takım halinde dal bak, inat etme, öyle de eğlenceli oluyor. Şu an Merve'yle birlikte Original Sin 2 oynuyoruz, 3 kere mi denedik, herhalde bir on saat oldu, tek bir savaşı geçemedik hâlâ. Magister'lar bir tane sourcerer'ı öldürecek, kurtarmak için ortama dalıyoruz ama sourcerer da gaza geliyor, ortamı milyon tane jöle

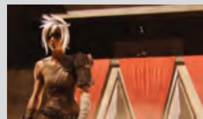
Videolarda Bu Ay



→ Dragonball Project Z. Acayip bir RYO Dövüş kırması oyun geliyor yandan yandan: ***tinyurl.com/ogz-136-dbz***



→ Hazır KH3 geliyorken seri tarihinin boss savaşlarını hatırlayalım. Sephiroth'la mutlu anılar depreşsin: ***tinyurl.com/ogz-136-kh-boss***



→ League of Legends'ın yeni sezon sinematiği insanı gaza getirir cinsten: ***tinyurl.com/ogz-136-lol***

basıyor, sourcerer'ın da yapay zekâsı eblek olduğu için gidip ölüp duruyor… Tam bir işkence gerçekten. En son birkaç seviye daha atlayıp dönmeye karar verdik. Bırakıp ölmesine izin de verebiliriz ama işte insan başarılı bir şekilde geçmek istiyor.

Ömrünü türlü çeşitli Monster Hunter'da çürütmüş biri olarak diyebilirim ki sabır ödülünü alır Murat. Muhtemelen ekipmanların yetmiyordur veya acele ediyorsundur kazanmak için yoksa özellikle World'de 2 kişiyle dâhi tüm yaratıklar kesilebiliyor. Ben en çok Behemoth'ta zorlandım ama o da oluyor. Bir de eşya kullanımı önemli. Sırf varillerle canavar kesenler var. O tür konvansiyonel yolların dışında daha yaratıcı çözümler sunan videolara bakmanı öneririm. - E

Sana da güzel aylar, görüşürüz.

2018

2018 güzel yıldı yahu, iyi oyunlar çıktı, güzel filmler çıktı ama sanki Stan Lee'nin, Spongebob'un yaratıcısının, Stephen Hawking'in ve daha nicelerinin ölümü durumu dengelemiş gibi hissettiriyor doğrusu...

Bir dakika konuyu çok dağıttım, ben sizin seçtiğiniz yılın oyunları hakkında yorum yapmak istiyorum bölüm bölüm. Bu arada, 2019'e bunları oynamadan girmeyin başlığınızı 2019'daki sayıda görmemiz de ayrı bir garip olmuş :D

Konuya girmeden önce son bir şey söylemek istiyorum, Smash Bros yazınızda eksilerde Waluigi'nin olmaması beni derinden yaraladı. Ayrıca, bunları yazarken RDR 2'yi yeni bitirdim, biraz taraflı olabilir o yüzden yazı.

1. Yılın oyunu olarak RDR 2'yi seçmeniz bence çok doğru bir karardı. Ayrıca 2.'liği GoW'un almış olması da bence doğru bir karar olmuş.

2. Bu yıl stratejilere çok bakamadım, o yüzden pek lafım yok ama Thronebreaker'ı ilk 3'e koymanıza sevindim.

3. Yılın aksiyonu için pek kapışma yok gibi duruyor, en iyi aday Dead Cells olsaydı gerek.

4. Yahu tamam GoW, RDR 2'den kötü, yılın oyunu değil tamam da bari aksiyon-macerada ödül verseydiniz ya?!?

5. Yılın DLC'sini Forsaken gerçekte hak ediyordu ama yine Annual Pass'le batırdılar onu da.

6. Platformda nasıl Celeste'yi seçmezsiniz yahu?

7. VR ödüllerinizi beğendim, gayet mantıklılar.

8. PoE birinciliği hak ediyordu, aldığı iyi oldu.

9. Yılın karakteri tabii ki Arthur Morgan, doğru karar vermişsiniz bence de.

10. Super Smash Bros. güzel oyundu, birinciliği hak etti.

11. Ya Lenny güzel görevdi de yani, madem tüm ana görevler sayılıyor, sonlara doğru Eagle Flies'la ilgili olan My Last Boy mu ne o daha iyiydi, son görev kat kat daha iyiydi. Pek beğenmedim kararınızı.

Bunların dışında Todd Howard ın kafasına meteor falan mı düştü ne oldu da adam böyle kafasız kafasız kararlar alıyor yahu? Gerçekten çok kötüydü Fallout 76. Bir de Rick & Morty yayınları vardı Ninja'nın da olduğu, o daha da leşti oyundan.

Umarım çok uzatmamışımdır. Uzatmışsam da kesersiniz artık boş kısımları. Önümüzdeki ay görüşürüz! - *Ozan Bolulu*

Hakikaten iyi yıldı yahu. RDR 2, Deadfire, Odyssey, Kingdom Come, Phantom Doctrine falan derken oynanmayı bekleyenler listem yine coştu. Gidenler de üzdü elbette, vesilenle bir rahmet de ben dileyeyim.

Yılın ilk sağlam oyunları ocak ayının başında gelmeye başlamaz, o yüzden bence 2019 oyuncular için Ocak'ın ikinci yarısında başladı sayılabilir. Kurtarabildim mi durumu :)

Bu arada lafı açılmışken (açılmadı aslında da konuya girecek yer arıyordum) geçen sayıda ne çok hata yapmışız yahu! Tarık'la Serpil pek destek olamadı derginin bitiş sürecinde, ben de biraz dikkatsiz davranmışım, affınıza sığınırım. Onları bir sıralayarak günah çıkartayım:

- Yılın Oyunları dosyasında Aksiyon kategorisindeki Diğer Adaylar kutusu Strateji'dekiyle aynı. Aslında orada Far Cry 5, CoD: Black Ops 4, Battlefield V ve Warhammer: Vermintide 2'ye saygılarımızı sunuyorduk.

- Yine o dosyada JRYO yerine JYRO yazmışız.

- Aynı dosyada Remnants of Naezith yerine Remnantas of Naezith yazmışız.

- Mission Impossible yazımda Tom Cruise'a Sayntolojist diyecektim, ağzımdan Siyonist çıkmış :)

Bak hâlâ yanlış yazıyorsun Sayentoloji o... - E

- Sinemada Bu Yıl Neler Oldu sayfalarında Korkunun Yeni Yüzleri kutusuna ne alakaysa James Cameron fotoğrafı koymuşuz.

Bunu yıllarca anlayamayacağım ya, herhalde başka bir sayfadan kaldı o resim. - E

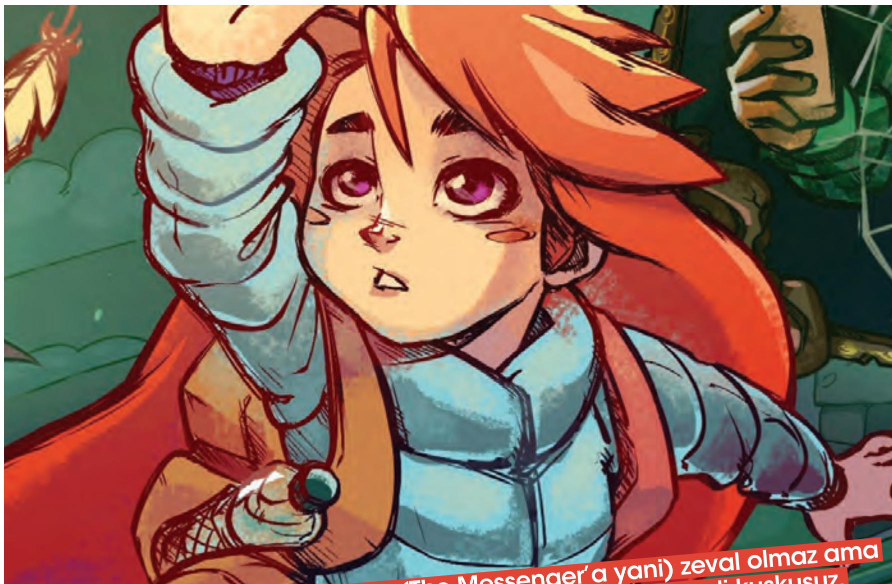
- Donanım dosyasına "2019'un En İyi Teknoloji Ürünleri" demişiz, yazıya "2019 şöyle geçti" falan diye girmişiz. Gelecekte yaşıyoruz biraz.

- Yılın Oyunu aslında DJMax'ti, yanlışlıkla RDR 2 yazmışız :)))

Vardı galiba başka şeyler de şu an bu kadarı geldi aklıma. Biraz daha dikkat Ömer efendi! Ha ama favori hatam bir önceki aydaydı. "Hala"ları "hâlâ" yapmak otomatik hale geldi bende artık, o sayıda da Spider-Man'in May Hala'sını May Hâlâ yapmışım :)

Waluigi'ye ben de selamlarımı ve sempatilerimi iletip Yılın Oyunları muhabbetlerine dalarım.

Bu ay da RDR övüp F76 yerme görevimizi yerine getirdik çok şükür :)



Elçiye (The Messenger'a yani) zeval olmaz ama Celeste de yılın en iyilerindendi kuşkusuz.

1. **RDR 2'yi henüz oynamadığım için net yorumlarım yok bu konuda ama doğrusunu istersen God of War her ne kadar harika bir oyun olsa da ben o kadar aşırı hayranı olamamıştım. Boss dövüşlerinin azlığı, düşman çeşitliliğinin azlığı, infaz hareketlerinin çoğunun QTE'lerle renklendirilmemiş olması, aşırı uzun yükleme süreleri, gelişim sisteminin tam oturmamış olması gibi azımsanmayacak sıkıntıları vardı. RDR 2'yi oynamamış olsam da onun daha çok hak ettiğini düşünme eğilimindeyim yani. Rockstar'ı biliyorum en azından, GTA V, online'ı olmadan 2018'de çıkmış olsaydı Yılın Oyunu ödülünü GoW'dan daha çok hak ederdi. Rockstar RDR 2'de aynı kaliteyi yakaladıysa, ki fazlasıyla yakaladığı söyleniyor, daha ne olsun?**

Şahsen RDR2'yi oynamaktayım halen ve eğleniyorum da. Ama yıl içinde beni en çok doyuran ve zevk aldığım oyun Monster Hunter: World oldu tabii ki, halen de oynuyorum aralıklarla. Ama onu 3. seçtiğimiz için çok da şey etmiyorum yani, çaktırma. - E

2. **En sevdiğim türlerden olsa da yılın başındaki Tomb Kings DLC'sinin ardından bağımlılığım Total War: Warhammer'lara bile bakamadım. Thronebreaker'ı da çok oynamak istiyorum ama CD Projekt Red'in fiyat yükseltmesinin ardından protestolardayım kendi çapımca. İlk fiyatı olan 50 TL'nin altına inmedikçe almam.**

Benim ilgimi strateji olarak sadece Mutant Year Zero çekmişti, onu da oynayamadım maalesef. - E

3. **Dead Cells harikaydı gerçekten, ben de mutluyum o seçildiği için. Far Cry 5'e de çok iyi derler, o da alsaydı üzülmezdim ama.**

4. **Ama "sen yılın oyunu seçilemedim, hadi gel bari burada ödül al" mantığı da adil değil ya... Hem ikinci seçtik işte, daha ne :)**

5. **Hiç bilmediğim yerden daldın. Ben loot shooter deyince Borderlands insanıyım. Başkasına gireceksem de Warframe'e girerim zaten, daha iyisi bedavayken daha kötüsüne bir de bir ton para mı vereyim :) Hoş Anthem diyorlar, BioWare sevdam depreşiyor ama bakalım...**

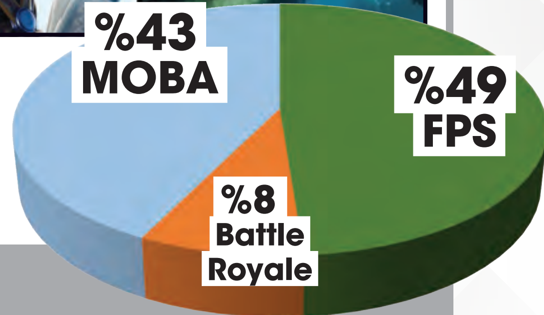
6. **En fazla tartışılan kategorilerden biri oldu Platform. Ben hiçbirini oynamadığım için bir şey diyemiyorum ama The Messenger birazcık daha ağır bastı tartışmaların sonucunda.**

Celeste iyi oyundu da beni sıkmıştı açıkçası. Fazla kişi de oynamadığından yer bu-

Anket



ESPOR'U EN GÜÇLÜ ÜÇ OYUN TÜRÜ İÇİNDE SİZİN ŞİMDİYE KADAR EN ÇOK OYNADIĞINIZ HANGİSİ OLDU?



→ BAŞKA NE DEDİLER?

Esas eSpor Garfield Kart'tır, şıklarda olmaması üzdü. @Baha Kolsal

Bende yok ki bunlar :) @Ahmet Çağatay Demirtaş

Az biraz FPS. Diğerleri neydi ki :) @Barış Özçelik

→ EN SEVDİĞİNİZ REMAKE/REMASTER OYUN HANGİSİ VE NEDEN?

The Last of Us. Bence en iyi PS oyunlarından. @Hakan Bilgin

Dark Souls II: Scholar of the First Sin. Ortalama bir oyunu iyi bir oyun seviyesine çıkardığından. @Eren Özkan

Daha gelmedi ama System Shock 1 olacak, çünkü bir klasiği en sonunda oynayabileceğim :) @Volkan Erol

XCOM ve Shadowrun serileri, hele Shadowrun Dragonfall. @Samet Gürsoy

Grim Fandango Remastered. Çünkü yeni nesiller de bu efsaneleri görebilmeli. @Barış Özçelik

Outcast: Second Contact tabii ki... @Emrah Gürhan Karacan

→ @OYUNGEZER: EN SEVDİĞİN KIŞ AKTİVİTESİ NE? HADİ BAK KOLAY SORDUM... [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Sıcak şarap yapmak, bir de hasta olup zencefilli çay. @pebblesinmymind



Depresyon hırkamı giyip sıcak çuku (!) içmek! Bi de bitmemiş internetle Netflix keyfi <3 @gizemsedef



Kombiyi kısıp, kısa kolluyla yorganın altına girmek. Ev sıcakken, üstün kalınken aynı etkiyi yapmıyor. @omerakdag



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube


Gelin gençler sizi de Sahelanthropusolojist yapalım!

lamadı birincilikte sanıyorum. Mesela bir Donkey Kong oyunu vardı hiç radarımıza girememiş, muhtemelen de oldukça iyiydi. Benim favorimse Oddmar'dı. - E

7. Yeaaanii… Öyledirler heralde. Tuğbek abi kendisi seçti onları.

8. PoE fazla tartışılmadı, direkt birinci ilan ettik. Hoş arada bir yerde Yiğit'in cılız "en güzeli Pathfinder Kingmaker aslında, hatalarından da arındı artık zaten" sesleri duyuldu ama arada kaynadı :)

9. Tamam ya tamam, oynayacağım ben de. Hele şu AC: Origins bitsin, KH 3 gelsin geçsin, Yakuza Kiwami PC'ye çıksın, belki bir de Breath of the Wild'ı aradan çıkarayım, sonra kesin oynayacağım (yıl oldu 2020).

Bu alanda rakipler zayıftı biraz ama Arthur olmasa ben Peter Parker / Spider-Man derdim. - E

10. Dövüş oyunlarını seven, Smash'le de herhangi bir geçmişi olmamış biri olarak şöyle az bir şey oynama şansım oldu, hiçbir şey anlamadım! Allah'ım ne kadar zor bir oyunmuş o! Bir on saat oynasam temel mekaniklere anca alışabilecekmişim gibi bir his var içimde. Brawl türüyle dövüş türü farklılarmış, bu yaşımda onu da öğrenmiş oldum.

Bak açık söylüyorum, geçen yılın tüm önemli dövüş oyunlarına en az 50-60 saat gömmüş biri olarak Smash'in birinciliğine kesinlikle katılıyorum. Böyle bir paket, eğlence, çeşitlilik ve kusursuzluk görülmedi yani. Sonraki favorimse Dragon Ball FighterZ. - E

11. O ödül de fazla tartışılmadı nedense. Özellikle Kingdom Come: Deliverance ve Yakuza 6'dan da güzel adaylar olur gibime gelmişti ama Lenny dendi, başka bir şey denmedi.

Oynayınca hak veririsin Ömer ;) - E

Fallout 76'nın dünyası ve düşmanları müthiş duruyor, Fallout gelenekselcilerinin aksine online bir Fallout oynama fikri de çekici geliyor bana, bunun üstüne yapımcıların online yapıya uyarladığı kart odaklı sistem de bayağı güzel aslında ama işte oyun kötü olunca bütün bunların da bir anlamı kalmıyor. 2019'dan en çok beklediğim, en çok merak ettiğim şey Todd Howard'ın E3 konuşması :)

Fallout 76 bir mirası yok eden, firmanın saygınlığı dibe indiren, yılın faciasıdır bana kalırsa. Umarım toparlarlar TES 6 ve Starfield'la ama Rockstar'la düzelen aramın Bethesda'yla düzelmesi zor gibi yakın zamanda. - E

Yok ya, iyi ki uzatmışsın, benim de muhabbet edesim varmış :) Görüşmek üzere.

YouTube

Benim bir sorum falan yok. Sadece öylesine birkaç YouTube kanalı tavsiyesi veresim geldi.

Leonardo Da Sidci: Bu adamın ses tonu bana çok seksi geliyor ya. Nasıl desem, Ahoy, Mark Brown ya da Matt Berninger'ı dinlerken aldığım hazza benzer bir haz alıyorum. İçerikse kişisel, ciddi ve etkileyici. Özellikle şu videosuna bi' bakın derim: The Art of MGS.

Game Spectrum: Valla yalan yok, kanal Fransızca ve bazı videolarda pek bir halt anlamadığım için ekrana mal mal baktığım doğrudur ama içeriği anlamasam bile sadece biçim bana kendini izlettirmeyi başarıyor. Neyse ki bazı videolarda İngilizce altyazı var. Örnek: Comprendre l'affaire Ubisoft/Vivendi.

NakeyJakey: Güney Dakotalı bir kardeşimiz. Pilates topuna oturup yükleme ekranları tasarımlarından falan bahseden ama kendini çok da ciddiye almayan bir adam: The Art of Video Game Commercials.

Bonus olarak bir tane de bizim buralardan gelsin, Bradalar: Samimi, hoş mizahlı, kelleşmeye başlamış, bizden biri. İncelemeler ve Haber Uzayı tavsiyedir.

Bir önerim var: Dergide her ay bir YouTube kanalından bahsettiğiniz bir köşe olsa nasıl olur?

Soru sormayacağım diye başlamıştım ama kapanışı böyle yapmış olalım. Biterken çalıyormuş gibi hayal edin: Muhlis Akarsu - Kimseye Güven Kalmadı

Not: Üç yaşındaki kuzenime "Bireyden toplumu çıkarırsak geriye ne kalır?" diye sordum. "6" dedi. - *Zahit Emre Metin*

Selamlar Zahit, bana da bu önerilerini okurlara iletmek düşer o halde.

Dergide her ay öyle bir köşeye sıcak bakamadım ama 2017'nin Mart sayısında sevdiğimiz kanallara dair bir mini dosya yapmıştık, belki öyle bir şey yapabiliriz tekrardan, tatlı olabilir.

Yapalım bunu, aynen. - E

Kuzenine de selamlar, bizden önce çözmüş olayı :)

KH Tarihçesi

Ömer abi yazdığın Kingdom Hearts Tarihçesi için Allah razı olsun :D Serinin tüm oyunlarını oynamama rağmen aklıma takılan bütün soruların cevaplarını aldım sayende. Artık Kingdom Hearts 3'ü bitirince beynim ölmezse bol bol mail atarım, malum etrafta pek Kingdom Hearts oynayan yok ;) Ve son olarak tekrardan 2 sene önceki 2.8 videosundaki sözünü tutup çelikten sinirlerle Kingdom Hearts Tarihçesini yazdığın için önünde saygıyla diz çöküyor ve "may our hearts be our guiding key" diyerek ayrılıyorum... - *Alperen Laz*

Eheh, beğendiğine sevindim. Ben de fırsattan istifade yazımın reklamını yapayım. OGZ Online'da Kingdom Hearts serisini özetledim, Kingdom Hearts III'e girmeye niyetliyseniz bir göz atmanız tavsiyedir. Bu arada Alperen, öyle bir video çektiğimizi ve öyle bir söz verdiğimi unutmuşum bile ben :) Videonun en sonu da çok komik olmuş ayrıca, kafalar iyi karışmış :)

Hangi ara yazdı Ömer onu tam anlayamasam da ben de buradan bir teşekkür edeyim kendisine :) - E

Şubat itibariyle anormal yoğun bir oyun ayına girmiş bulunuyoruz, kendinize mukayyet olun, oyunlara ara verdiğinizde üç beş satır da olsa mektup atıverin. Şimdi müsaadenizle ben fareli ördekli bir oyuna kaçar.

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)



Gelecek Ayın Misafiri

Âşık-nefret ilişkisi içinde olduğu DayZ, FIFA gibi oyunlara binlerce saatini gömen, OGZ dışında Goal'ün de yazarlarından, yani kısacası futbol insanı, bir de üstüne yönetmenlik kariyeri bulunan değişik insan Yasin İlgün buralarda gelecek ay.

HEDEF VE EKSİ SIFIR'IN YENİLİKÇİ YÖNETMENİNDEN

UĞUR KURT

AVNİ ALP MUMCU



GİZEM BİRİMİ

AVER PRODUCTION GURURLA SUNAR BİR ERKUT ALTINDAĞ FİLMİ
OYUNCULAR AVNİ ALP MUMCU UĞUR KURT HAKAN HÜSEYİN GÜL
GÖRSEL EFEKTLER ERKUT ALTINDAĞ VLADIMIR DUTINA AVER VISUAL STUDIO
ANİMASYONLAR MICHAEL CLARKE 2D ÇİZİMLER EMRAH ÇILDIR HALİL METE
ZAHİRİ GÖRSEL TASARIM MÜZİK ASİTANE GAGE HURLEY SENARYO ERKUT ALTINDAĞ
AVNİ ALP MUMCU YAPIM AVER PRODUCTION YÖNETMEN ERKUT ALTINDAĞ



Aver Production

youtu.be/v0VmfJbotPA



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Kredi kartına bölünmüş özgürlük

Bundan 3 sene önceki işyerimde müdürüm herkesin içinde masamı dağıtıp, türlü türlü hakaretler ettiğinde evlenmeme yalnızca 5 ay kalmıştı. Her şey hazırdı, nikah tarihi alınmış, bütün hazırlıklar tamamlanmış, insanlar davet edilmişti. Lakin ben aynı gün istifamı verip ertesi gün de şirketten resmi olarak ayrılmıştım. Herkes bana deli gözüyle bakıyordu, evlenmesine 5 ay kalan bir adam nasıl işinden ayrılabilir, değil mi? Kafayı yemiş olmalıydım herhalde.

Halbuki yaşadığım iğrenç tecrübenin sinirini saymazsak ben gayet rahattım. Yanlış anlaşılmasın, zengin çocuğu falan değilim, alakam bile yok. Sadece çalıştığım süre boyunca elimden geldiğince bir birikim yapmış, bütün evlilik harcamalarımı bu birikimden yapmış ve hiç kimseye de borçlanmamıştım. Bu yüzden birkaç ay da olsa kendimi idare edebilecek durumdaydım, işyerime muhtaç değildim yani. Kafam attığında ceketimi alıp çıkabilme özgürlüğüne sahiptim ve bu özgürlüğü de sonuna kadar kullanmıştım.

İş hayatım boyunca yaptığım ve gerçekliğine sonuna kadar kefil olduğum bir gözlemim vardır: Bir işyerinde kişilerin maddi geliri ne kadar düşükse aldığı cep telefonu ters orantılı olarak pahalıdır. Halbuki bunlar tıpkı Fight Club'ta anlatıldığı gibi özgürlüğünüze vurulan zincirin bir çeşididir. Çevrenize bir bakın, kredi kartlarına dibine kadar borçlu, maaşını aldığı gibi borcuna yatıran, bu yüzden sürekli yeni yerlere borçlanıp çalışma hayatı boyunca bu döngüden asla kurtulamayan sayısız genç insan göreceksiniz. Ne yazık ki bunların büyük kısmı da bu duruma lüks harcamalar, gösteriş merakı ve savrukluk gibi sebeplerle ortaya çıkan borçlar (hastalıklar, sorumluluklar, felaketler gibi zaruri konuları tabii ki hariç tutuyorum, yanlış olmasın). Bu yüzden nefret ettikleri, belki de hor görüldükleri işlerde devam etmek zorunda kalıyorlar, gırtlağa kadar borca batmış durumdalar çünkü. Peki söyleyin, aslında ne kadar ihtiyacınız olduğu sorgulanır bir şey için özgürlüğünüzü başka insanlara teslim etmeye değer mi?

> “CEKETİ ALIP ÇIKABİLME ÖZGÜRLÜĞÜNE DAHA FAZLA İNSAN SAHİP OLMALI.”

Kendimi bildim bileli bir şeyi almak ya da bir şey yapmak istediğim zaman (Japonya gezim mesela) peşin parayla yapmayı tercih ediyorum. Bunun için de az ya da çok demeden biriktirmeye çalışıyorum. Evet bu şekilde yapmak biraz zaman alıyor belki ama en azından hiçbir yere ya da hiç kimseye bağımlılığım da olmuyor. Ama en güzeli de hiçbir müdürüm beni maaş ve zamla tehdit edemiyor. Düşünün, benden bütün zamanımı işime gömmem ve gerekirse evde bile çalışmam için teklif edebileceği şey diğerlerine oranla maksimum %2-%3 daha fazla zam o kadar. Ve ben bu silahı elinden almış durumdayım. Gereksiz şeylerle kendimi borçlandırmadığım için %3'le hayatımın %100'ünü satın alamıyor, bana karşı elinde bir kozu yok ve samimi söylüyorum buna deli oluyorlar. İnanın bu özgürlük duygusunun güzelliğini dünyadaki hiçbir kredi kartıyla alamazsınız.

Bırakın lüksü ve savrukluğu, geçinmenin bile hayli zor olduğu bir ülkede yaşıyoruz, bu bir gerçek. Zaten her şey bu kadar güçken bir de özgürlüğünüzün anahtarını başkasına teslim etmeye ne gerek var? Bir insanın ruhu açsa, satın aldığı hiçbir şeyle bu açlığı tam anlamıyla gideremeyecek, bu sarmalın içinde hapsolup kalacak, gün içinde neden sebepsiz yere kendini mutsuz hissettiği sorusunu düşünüp duracaktır. Halbuki tek ihtiyacı olan ruhuna dokunacak bir kitap, arkadaşlarla geçirilen eğlenceli bir akşam, alıp başka diyarlara götürecek olan bir film, müzik, oyun, hobi gibi şeylerdir. Ve hepsinin ortak noktası da hayli ucuz olmasıdır.

Evet, zaman ve özgürlüğü parayla satın alamayabilirsiniz, fakat satıp satmamak sadece size aittir.





Hayalet Gemi

Gülhis Canpolat

gulhis@oyungezer.com.tr

Bir çeşit erteleme hastalığı…

Şu yazıya bile başlayana kadar kırk tane başka şeyle uğraştım. Hayatında heykelcilikle hiç uğraşmamış birisi olarak tonla polimer kil videosu izledim. Kahve yaptım. Evdeki bütün kedileri sevmeye çalışarak rahatsız ettim. Kahvem soğudu falan feşmekân. Şimdi bile masada bir sağa bir sola dadanıp Jumbo kalemleri normal kalemtıraşa sokmaya çalışarak vakit öldürüyorum. Yanlış anlaşılmasın, yaptığım işi seviyorum. Yazmayı da seviyorum. Ama bu vakit öldürme hastalığı paçamı bırakmıyor. Bundan mustarip tek insan olduğumu da sanmıyorum.

> “BİR ADIM, BİR ADIM DAHA, BİR ADIM DAHA…”

Tam olarak ne zaman problemlerimi ertelersem bir şekilde ortadan kalkacakları fikrine kapıldım bilmiyorum. 13 yaşındayken falan çatır çutur bir gecede bir kitap bitirdiğim zamanları hatırlıyorum. O geçiş periyodu ne zaman yaşanmışsa artık, bu erteleme bağımlılığı sessizce, “ne yaparsam yapayım yeterli olmayacak zaten” düşüncesiyle birlikte kafama çöreklenmiş kalmış. Yaş biraz büyüdükçe de “ne de olsa o notu alamam, o konuyu öğrenemem, o gruba seçilemem”ler, “ne de olsa o dersi geçemem, mezun olamam, o işe giremem”lere dönüşmüş. Kişisel işlere, hobilere sızmış, “ne de olsa ben o kadar düzgün yazamam, o kadar güzel çizemem” vesaire olmuş. Ve elbette ki bunun en mantıklı çözümü de bu işlerle asla uğraşmamak çünkü başka herkes anasının karnından ressam, yazar, strateji uzmanı falan çıkıyor (!).

Durun mısır patlatıp geleceğim (bu arada sadece mısır patlattığımı ve hemen geri döndüğümü sanıyorsanız yanılıyorsunuz). Neyse, nerede kalmıştık? Takdir edersiniz ki bu farkındalığa varmak bu işin içinden çıkma sürecinin nispeten daha kolay adımlarından biri. Bu hissiyat tamamen geride bırakılabilir mi? İnanın bilmiyorum. Sonuç itibariyle insanın kendi kendine, bu kadar derinden gelen bir dürtüye ve yıllarca döne döne kendine içine yer etmiş bir kabullenilmişlik duygusuna karşı gelebilmesi pek de kolay değil. Hiç kolay değil. Ama bir şekilde bu döngünün içinden çıkmam gerektiği, sanırım hayata geç kalmama sebep oldukça kafama dank etmeye başladı.



“Yaratıcılığı öylece bir musluk gibi açamazsınız. Doğru ruh halinde olmalısınız. O hangi ruh hali mi? Son dakika paniği!” - Bill Watterson

Bu illetle birlikte ya da bu illete rağmen bir sürü iş yaptığıma, bir şeyler başardığıma mı sevineyim? Yoksa vay efendim bir de böyle olmasaydım neler yapardım diye dizimi mi döveyim? Zaman zaman ikisini de yapmak gerek belki de. Kendime hep hatırlatmaya çalıştığım şu ki bazen, aynen o son dakikada yapmak zorunda kaldığı gibi, çalışmaya zorlamalı insan kendini. Kötü olacak, rezil bir şey çıkacak ortaya! Olsun, varsın dünyanın en kötü işi olsun. Başlangıçta önemli olan da o, gerçekten. Ve bir kere bir şeylere başlamaya zorladığınızda kendinizi, yana yakına da olsa bitiriyorsunuz o işi. Henüz başlamamışken diretmek, yüzüp yüzüp de kuyruğuna geldikten sonra yarım bırakmaktan daha kolay.

Ve asla sandığınız kadar vakit almıyor. Sandığınız kadar kötü olmuyor. Yapa yapa alışıyorsunuz, kendi dengenizi kuruyorsunuz. Ve böylesine basit bir şeyi itiraf etmek üzüyor insanı ama gerçekten de yaptıkça daha iyi oluyorsunuz.

Hâlâ paçayı kurtardığımı söyleyemem. Ama çok şeye geç kaldım, istediğim kadar mükemmel olmayacak korkusu içinde. Varsın olmasın yani, ne var? Ve bazı şeylerin zaman içinde elimden kaçıp gideceği korkusunun, erteleme isteğimden ağır bastığı dönemlerdeyim. Ona rağmen bazı şeyleri hâlâ erteliyorum erteledikçe.

Ama bu yazı deadline’a yetiştiğine göre, o kadar da korkulacak bir şey yok belki de…

PORTAL



ANTHEM

ANTHEM ÇEKMİYOR...

SABRİ ERKAN SABANCI

2014'ten beri çoğu insanın beklediği bir oyun var. İşin komiği de kimse bu oyunun ne olduğunu bilmiyor. Sadece sohbetlerde "*Destiny*'yi öldürecek oyun" diye adı geçiyor arada. Bir ara bir sürü insan umudunu Massive'in *The Division*'ına bağlamıştı, "evet, *Destiny*'yi kesinlikle bu oyun öldürecek" diyordu. Hatta dürüst olayım, betasından sonra benim de ağzımdan kaçmış olabilir. Fakat nereden bileyim ben oyunun endgame'inin bomboş olacağını yahu? Tabii gelen ek paketler ve güncellemelerle güzel toparlasa da *The Division*'ın "*Destiny*'yi öldürecek oyun" unvanını kaybedeli neredeyse yıllar olmuştu.

Sonra, sıcak bir yaz gecesi (E3 2017 demenin daha havalı bir yolu) *Anthem* duyuruldu. EA'in "dünya paylaşımlı loot shooter" türünden ekmek yemek istediğini gördük. Eğer herhangi başka bir stüdyo olsaydı büyük ihtimalle "*Destiny*'yi öldürecek oyun" denmezdi ama söz konusu BioWare olunca bu unvanın yeni sahibi *Anthem* oldu. Bizim *Anthem*'a elimiz ilk defa değene kadar *Destiny 2* çıktı, bir süre *Destiny* markasını tamamen öldürdüğünü düşündük ama sonra *Forsaken*'la tekrar dirildi. Ve şu an *Anthem*'ı, "*Destiny*'yi öldürecek oyun"u denemiş biri olarak aklınızdaki soruyu cevaplayacağım:

"Anthem Destiny'yi öldürür mü?"

Hayır. Yani en azından VIP Demo'dan çıkarak konuşacak olursam hayır. Hatta dürüst olmam gerekirse, yaşadığım en berbat beta, hatta alpha deneyimi bu olsa gerek. Yıllardır beklenen, BioWare'in uzun zamandan sonra ilk yeni markası olacak olan bir oyunun, çoğu oyuncunun da ilk defa oynayacağı demosu neden böyle çıkıyor ve EA buna nasıl izin veriyor hâlâ aklım almıyor. İzninizle açıklayayım.

VIP Demo'nun çıktığı ilk gün oyunun yüzünü bile göremedim. Evet, sözde sadece ön sipariş edenlere, Origin Access aboneliği olanlara ve belirli basın kuruluşlarına açık olan 3 günlük VIP Demo'nun ilk günü *Anthem*'ın ana ekranını ve yüklenme ekranlarını ezberleyerek geçti. Bilgisayar tarafında bir süre sonra çözüldü ancak Xbox One ve PS4 tarafı hâlâ sıkıntılıydı. Bayağı sıkıntılıydı.

Bu yazıyı yazdığım günse demonun ikinci günü ve tuhaf yöntemlerle de olsa oyunu Xbox One'da oynayabildim. Oyunun görevleri aldığımız, NPC'lerle etkileşime geçtiğimiz kısmı olan Fort Tarsis'e girişte sıkıntı yoktu ama görevlere ya da açık dünyaya girmek istediğimde "bitmeyen yükleme ekranı" sıkıntısıyla karşılaşıyordum. Oyundan çıkıp tekrar girdiğimde "Görev yarım kaldı, devam etmek ister misin?" diye sorup yükleniyordu. Böyle yapa yapa demodaki tüm içeriği bitirdim bir şekilde. Ama konsolda oynamak da bayağı sancılı bir tecrübe oldu.

Anthem, artık adını hepinizin bildiğini tahmin ettiğim, *Battlefield*'ın vazgeçilmezi, EA'in gözbebeği olan Frostbite motorunu kullanıyor ve sanırım *Anthem* bu motoru en kötü kullanan oyunlardan biri, en azından demodaki hali öyle. *Battlefield* gibi 64 kişiye ulaşan çoklu oyunculu, sürekli patlamalar ve yıkılmalar olan bir oyun konsollarda 60 fps'yi görebiliyorken ve görsel olarak da göze batmıyorken, *Anthem* açık dünyada ve düşmanların bolca olduğu anlarda çok feci fps düşüşleri yaşıyor ve daha burada rakiplerinin bir adım gerisinde başlıyor. Stabil ve bir 30 fps ne kadar akıcıysa o kadar akıcı bir tecrübe sunmak zor bir iş olmasa gerek, ama işte BioWare ve EA bu projeye ne kadar odaklı, ne kadar güveniyor ve ne kadar yatırım yapmak istiyor; bunların cevabını bilmiyoruz. Çünkü bu tür oyunlar PC'de çabuk ölen, konsollarda yaşayan oyunlar. EA "dünya paylaşımlı loot shooter"lardan ekmek yemek istiyorsa konsolculara stabil çalışan bir oyun vermek zorunda.


Mikro ödemele mevzusunun zırh kişiselleştirmelerinde kalması dileğiyle...

Sorunların altında yatan güzel şeyler

Ama *Anthem*'ın şu an en büyük ve tek sıkıntısı teknik kısımlarda. "VIP Demo" demeyip "Public Alpha" falan dersek ve böylece sorunlarını da kabul edersek *Anthem*'ın temelinde gayet sağlam bir oyun yatmakta. Silahların vuruş hissiyatı sağlam, etrafta uçabilmek ve dünyayı keşfetmek zevkli, uçma özelliği ve her zırhın farklı yeteneklerinin oluşu çatışmaları hızlı ve eğlenceli yapıyor ve dürüst olayım, bu Public Alpha'da (evet, Public Alpha diyorum artık) bulunan hikâye görevi *Destiny*'deki birçok görevden daha ilgi çekici. *Destiny*'deki Strike'a denk gelen Stronghold görevi de daha zor ve diğer DVO'lardaki "Dungeon"ları daha fazla anımsatıyor. Daha şimdiden "Acaba *Anthem* ne?", "Bizim karakterimiz nasıl buraya geldi?", "Dawn Shield yapacaklar da o ne ola ki?" gibi sorular aklımda dönüyor.

Umarım, UMARIM söylendiği gibi Public Alpha'da oynadığımız *Anthem* gerçekten de 1.5 ay önceki halidir ve tam halinde burada söylediğim hiçbir sıkıntıyı yaşamayız. Sunucular illa ki ölecek ona şüphe yok, dediğim gibi, bu bir EA oyunu. Ama bitmeyen yükleme ekranları ve aşırı fps düşüşleri gibi sıkıntılardan arınmış bir oyun olmasını istiyorum *Anthem*'ın. Çünkü başarısız olursa EA Mezarlığı'na BioWare'in de katılmasından korkuyorum.


Frostbite motoru hafiften yaşlandı ama hâlâ iyi iş yaptığı söylenebilir.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** EA | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Şubat 2019

ANTHEM'I kurtarabilecek 5 ŞEY

NPC'LERİ

Evet, kulağa tuhaf geldiğinin farkındayım. Fakat The Division'ın da, Destiny'nin de hâlâ başaramadığı şeylerden biri oyunculara görevler dışında NPC'lerle etkileşim sunabilmek. BioWare de bunun farkında olsa gerek, çünkü demoda az da olsa konuşabileceğiniz NPC'ler bulunuyor. Bu NPC'lerle konuşmalarınız ve konuşurken verdiğiniz cevaplar onların ilerde yapacağı şeyleri ve vereceği cevapları değiştiriyor. Evet, çok ufak ama oyuncuyu o dünyanın bir parçası gibi hissettirebilmek için de gereken, önemli bir detay.

HER ŞEYDE EŞLEŞTİRME

Destiny'yi çoğu oyuncunun bırakmasının sebeplerinden biri oyunun en önemli etkinlikleri olan Nightfall ve raid'ler için eşleştirme (matchmaking) olmayışı ve bu yüzden de "Hep aynı şeyi yapıyorsun yahu, bu ne?" gibi tepkiler vermeleri. Hâlbuki bir raid yapsa oyuna olan bakışı komple değişecek. Hatta dürüst olayım, ben ilk Destiny'yi Vault of Glass raid'ini yapmamış olsaydım bırakmıştım. BioWare'in yine bu dikkatini çekmiş olsa gerek, çünkü oyundaki tüm etkinliklerde eşleştirme olacağının üstüne basıyorlar. Bu ne kadar mantıklı bir hareket olur bilmiyorum ama Destiny'de oyuncuların yıllardır istediği bir şeydi ve Bungie ikinci oyunda tuhaf bir şekilde de olsa getirdiğine göre vardır BioWare'in de bir bildiği.

OYNANIŞI

Şimdi dürüst olalım, bu oyuna baktığımızda ilgimizi çeken ilk şey OYUNDA UÇABİLİYOR OLUŞUMUZDU. Kimse kimseyi kandırmasın. Ve size şu kadarını söyleyeyim, uçmak gerçekten de tatmin edici bir tecrübe. Hele ki Interceptor Javelin'ini alıp, herkesi uzay ninjası gibi doğrayıp sonra da havalı bir şekilde mekândan uçarak uzaklaşmanın verdiği hazzı demoyu siz de deneyince (belki bunu okuduğunuzda çoktan denemişsinizdir) anlayacaksınız. Ve inanıyorum ki oyunu almış birçok oyuncuyu Anthem'in oynanışı bir şekilde tekrar kendine çekecek, almamışları da cezbedecek.

KARAKTER BUILD'LERİNDEKİ ÇEŞİTLİLİK VE DERİNLİK

VIP Demo tahmin edebileceğiniz üzere oyunun çok az bir kısmını sunuyor bize. Sadece belirli sayıda Javelin'e (oyundaki zırhlar) ve loot'a erişebiliyoruz. Fakat buna rağmen benim en çok dikkatimi çeken şey her Javelin'le birçok farklı karakter build'i yapabiliyor oluşumdu. Javelin'lerin temel yetenekleri belirli olsa bile her Javelin'e özel düşen ekipmanlar o Javelin'in temel yeteneği etrafında çeşitleniyor ve farklı tecrübeler sunabiliyor. Destiny'nin çeşitliliğinin ilk oyunda sığ, ikinci oyunda neredeyse yok olduğunu, The Division'ın da neredeyse sadece rakamlar üstünde ve kısıtlı olduğunu düşünürsek, Anthem kesinlikle en çok çeşitliliği sunan oyun olacak.

ÜCRETSİZ İÇERİKLERİ

BioWare'in Anthem duyurulduğundan beri üstüne bastığı başka bir şeyse oyunda herhangi bir şekilde ücretli ek paket olmayacağı. Ki zaten belirtmeme gerek yok, diğer rakiplerine karşı olan en büyük artısı da buydu, ta ki The Division 2 de ücretsiz olarak ek paketler çıkaracağını duyurana kadar. Fakat Destiny 2'nin hâlâ belirli bir ödeme arkasında olan içeriği var ve Anthem, The Division 2'den önce çıkıyor. Loot shooter kitlesinden oyuncu toplamak ve oyun ilerledikçe kitleyi bölmemek için gelecek tüm ek paketlerin ücretsiz olacak olması güzel bir hamle kesinlikle.







ANTHEM'I batırabilecek 5 ŞEY

MİKRO ÖDEMELERİ

BioWare gelecek olan ek paketlerin ücretsiz olacağını söyledi, evet. Fakat demoda en çok içli dışlı olduğum bölümlerden biri olan karakter özelleştirme (daha doğrusu Javelin özelleştirme) ekranında iki farklı para birimi olduğunu fark ettim: Biri Coin, diğeri Shard. Coin'leri oyun içinde kazanabiliyorsunuz ancak Shard'ları para vererek alabiliyorsunuz. Ve şu an oyunda Coin kazanma oranımız ne kadar, bir Javelin parçası ya da Vinly açmak için ne kadar oynamamız gerekecek, hatta bu mikro ödemeler ilerleyen dönemlerinde oyunun nerelerine sıçrayabilecek bilmiyoruz. Söz konusu EA olunca bayağı dikkatli yaklaşmak gerekiyor.

SUNUCU PROBLEMLERİNİN DEVAM ETMESİ

Anthem'ın bir EA oyunu olduğundan bahsetmiştim değil mi? FIFA oynayan arkadaşlar EA'in sunucularını sizlere daha rahat ve detaylıca bir şekilde anlatabilir ancak benim de güzel anılarım olmadığını belirteyim. Demoda olan sıkıntıları demonun aslında bir "Public Alpha" olmasına yorarsak korkacağımız bir şey yok demektir. Fakat söz konusu EA ve sürekli çevrimiçi olunması gerekilen bir oyun. Sunucu problemlerinin devamı demek, Anthem'ın hızlı ölümü demektir.

MERMİ SÜNGERİ DÜŞMANLARI

Dürüst olacağım, benim mermi süngeri düşmanlarla herhangi bir sıkıntım yok. Hatta Javelin'lerin yeteneklerinin ne kadar değişebileceğini gördükten sonra hangi düşmanlar için neler yapabileceğimi bile düşünmeye başladım şimdiden. Fakat çoğu oyuncuyu Destiny ve The Division'dan, özellikle ikincisinden iten şeylerden biri de düşmanların mermi süngeri oluşuydu. Eğer Anthem'ın zorluk anlayışı hem canı, hem de sayısı fazla düşmanlarsa büyük bir kitleyi üzecektir.

ARAYÜZ

Tıpkı "Kurtarabilecekler"deki NPC'leri gibi ufak bir şey de olsa, Anthem'ın arayüzü gerçekten çok can sıkıcı bir tecrübe oldu benim için. İkinci gün oyuna girebildikten ve görev seçme kısmına gelebildikten sonra görev seçme ekranının nasıl işlediğini çözebilmem burada söyleyemeyeceğim kadar utandırıcı bir uzunluktaydı. Neyi seçtiğinizi anlamıyorsunuz, seçip seçmediğinizi anlayamıyorsunuz, aradığınız şeyleri bulamıyorsunuz… Bilmiyorum, belki de Destiny'nin basit ama kullanışlı arayüzüne çok alıştığımdandır ama BioWare'in ilk büyük güncellemesinde arayüzü de elden geçirmesi gerektiğini düşünüyorum.

HİKÂYE ANLATIM TARZI

Tıpkı mermi süngeri düşmanlar gibi, bu da benim pek de bir sıkıntımın olmadığı bir sıkıntı. Fakat çoğu kişi Destiny'nin, The Division'ın, hatta Borderlands'in "oyunu oynarken hikâyenin ve olayların anlatılması" olayının pek hayranı değil. Bir yandan mermi süngeri düşmanlar üstünüze yığılırken diğer yandan anlatılanları dinlemeye çalışmak zor olabiliyor, özellikle BioWare'in bu oyunun bir RYO olduğu konusunda ısrarcı olması ve hikâyenin de önemli olduğunu belirtmesi bu anlatım tarzıyla pek uyuşmuyor. Haklı bir tepki, ama dediğim gibi benim için sıkıntı değil. Zaten aynı görevi sırf bir parça ekipman için yüz defa yapacağımdan dolayıdır belki, bilemedim.





ENZO BONITO, ROC'TA DI GRASSI'Yİ GEÇTİ

YİĞİT TEZCAN

RoC nedir diye soracaksınız, hemen özetleyelim: RoC, yani Race of Champions, her yılın başında ve sonunda yapılan, F1'den Nascar'a, ralliden Touring Car sürücülerine kadar birçok yıldız pilotun kafa kafaya mücadele verdiği bir yarış. Yarışlar head-to-head dediğimiz sistemde, stadyum veya otodrom benzeri alanlarda, iki sürücüyü bariyerlerle ayırarak yapılıyor. Sürücüler kimi zaman paralel, kimi zaman ters yönde ilerliyor, buna karşılık aynı mesafeyi ve iç içe geçen aynı pistleri kat ediyorlar.

F1 takip edenler Lucas di Grassi'yi tanırlar. F1'de büyük bir isim olmasa da (F1'de yarışmak bile büyük marifet), WEC deneyimi bulunan di Grassi'nin en büyük başarısı, 2016-17 sezonunda kazandığı Formula E şampiyonluğu.

Enzo Bonito'ysa epey kariyerli bir sim racer. Geçtiğimiz yıl Porsche Carrera Cup İtalya'da yarışma olanağı buldu ancak deneyimsizliğinden pek de başarılı olamadı. Hızlı otomobillerde yarışabilmek için epey bir fiziksel hazırlık süreci gerekiyor.

İşte bu Enzo Bonito, kariyerinde F1 olan, yaşça formunun zirvesini yaşayan bir yarış sürücüsünü gerçek asfalt üzerinde mağlup etmeyi başardı. Yabancı medya kaynakları bu haberle yıkılıyor. Hatta yarışı anlatan spiker ve yorumcu da finişe gelindiğinde inandıkları her şey yalanlanmışçasına, kısa ve gülünç bir sessizlik yaşadılar (yarışı YouTube'tan bulabilirsiniz).

Sonuç olarak RoC, bir tür all-star yarışması ancak mesela NBA All-Star maçından çok daha rekabetçi diyebiliriz. Yine dar ve kısa pistlerde ulaşılan hızlar çok yüksek olmayabilir ancak yine de ortaya çıkan sonuç gayet ilginç.

Mercedes F1 takımının Mühendislik Direktörü Toto Wolff (resmi unvan bir yana, patron diyelim), 2015 yılındaki bir röportajda, genç bir sürücünün, olağanüstü derecede yetenekli olmak kaydıyla F1'e gelebilmek için kaba bir hesapla 8 milyon dolar masraf etmesi gerektiğini anlatmıştı. Bu paranın bir kısmı, yetenekli ve şanslıysanız sponsorlardan çıkartılabiliyor. Süper şanslıysanız, bir markanın pilot geliştirme programına da girebiliyorsunuz.

Öyle ya da böyle, 8 milyon dolar para bulmak kolay iş değil. Hedefiniz F1 olmasa bile, junior serilerde ön plana çıkıp başka şampiyonalarda koltuk kapmak için de en az birkaç milyon bulmanız gerekiyor.

Motor sporları tarihinde ilk defa, belki de mevcut sistemin ve yüksek giderlerin yetenek havuzunu daralttığı ve birçok yetenekli gencin sim racing'le yetindiğine yönelik görüşler dile getirilmeye başlandı.

Şu kadarını biliyorum: Dünyanın herhangi bir yerindeki herhangi bir işte, birileri sistemi değiştirmeye ve o işi geleneksel olarak yapan kişileri tehdit etmeye başlarsa, ilk başta işin içindeki muhafazakarlardan büyük bir direnç gelir.

Fakat sim racing hakkında bu denli romantik olursak saçmalarız; zira gerçek bir yarış otomobilini, turlar boyunca limitlerde sürmek, çokça yetenek ve alışkanlık gerektiren bir zanaat. Daha öncede söylediğim gibi, gerçek hayattaki G kuvvetlerinden ölüm korkusuna, birçok fiziksel ve mental etkiyle yüzleşmek ve bunları alt edebilmek gerekiyor.



LUCAS DI GRASSI
@LucasdiGrassi

@HMSguy ve @RaceOfChampions adlı kullanıcılara yanıt olarak:

Yes. Proper racing involves completely different skills. It is not the same doing Eau Rouge flat out or driving the Mickey Mouse track of the race of champions...

1 Retweet 19 Beğeni

DI GRASSI'NİN TEPKİSİ

Aslında bu olayı benim açımdan en ilgi çekici kılan şey, Lucas di Grassi'nin Twitter üzerinden verdiği yanıt oldu. di Grassi "Gerçek motor sporlarında farklı beceriler var. Eau Rouge'u tam gaz çıkmak ve RoC'un miki maus pistini dolanmak bambaşka şeyler." gibisinden bir tweet attı.

Eau Rouge, her zaman cesaretin sembolü olan bir virajdır; tabii simülasyonlarda böyle bir cesarete gerek yok.

Motor sporlarına erişimin imkansızlığından yakınan, halk tabakasından sim racer'lar haliyle buna tepki gösterdi. Sonuçta sim racer'lar zafer sarhoşluğuyla bol bol goy goy yaptı. Bana sorarsanız, bu kadar kariyerli bir profesyonelin kuyruk acısıyla böyle "rage" dolu bir tweet atması da epey gülünç bir davranış.



ALKIBIADES BUNU BEĞENMEDİ

Ubisoft'un son yıllarda çıkardığı oyunlarda "bu oyun farklı kültürlere, farklı inanışlara ve farklı cinsel yönelimlere sahip insanlardan oluşan bir ekip tarafından geliştirildi" şeklinde bir giriş cümlesi görüyoruz. Oyunlarında bize muhteşem özgürlükler ve seçimler sunmasalar da, en azından cinsel yönelimi toplumun genelinden farklı olan karakterlere de yer veriyorlar. AC: Odyssey'iyse, Alexios'u da seçsek, Kassandra'yı da seçsek, ister kadınlarla, ister erkeklerle, ister hepsiyle (!) ilişki yaşayabileceğimiz şekilde sundular bize. Tabii BioWare oyunlarındaki gibi duygusal sayılabilecek bir ilişki değil de, daha çok cinsel ilişkiye indirgenmiş, basit, hiçbir derinliği olmayan ve "olmasa da olur" denebilecek bir şey bence ama, neyse, konumuz bu değil. Konumuz, Ubisoft'un kendisiyle çelişmesi, yani AC: Odyssey'nin son DLC'si Legacy of the First Blade'deki dayatma saçmalığı.

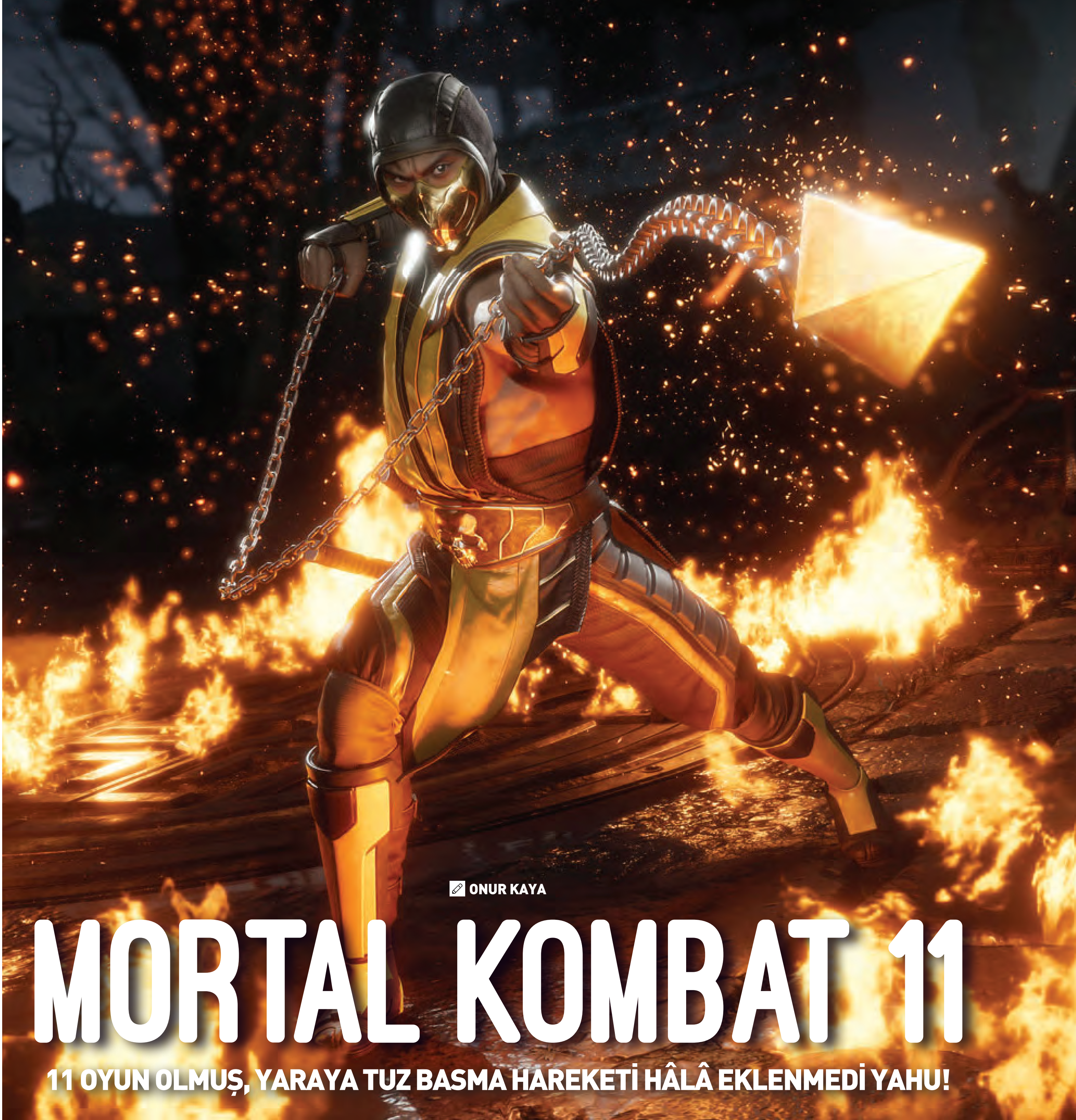
Oyunu eşcinsel bir karakterle oynadıysanız Legacy of the First Blade'de sizi bir sürpriz bekliyor: Karşı cinsle evlenerek çocuk sahibi olmak. Şimdi, bunda başlı başına bir problem yok. Daha doğrusu, oyun en baştan itibaren oyuncuya karakterin cinsel yönelimini özgürce seçme şansı vermiş olmasaydı problem olmayacaktı. Ama olan tam olarak şu: Saatlerinizi gömdüğünüz, belli bir noktaya kadar özdeşleştiğiniz, kimlerle ilişki yaşayacağı kararı tamamen sizin elinizde olan karakteriniz, bir anda çizgisel bir şekilde, sizin hiçbir şekilde etki edemediğiniz, farklı bir seçim yapamayacağınız bir yola giriveriyor. E Ubisoft, sana demezler mi "O zaman ne diye karakterin cinsel yöneliminin nasıl olacağını tamamen oyuncuya bıraktın? Madem oyuncuya bıraktın, neden sonradan karakteri hop diye heteroseksüel yapıverdin?" İşin daha da trajik olan yanı, evlenip çocuk sahibi olduktan sonra gelen başarımın ismi: Growing Up (Büyümek). Ubisoft burada maalesef sıvamış. Zira karakterinizin eşcinsel ilişkilerini "gençlikte olur böyle şeyler" olarak görüp, büyümenin, yetişkin olmanın tek yolunu karşı cinsle evlenmek, hatta çocuk sahibi olmak olarak göstermiş. Zaten eşcinsel bireylerin en çok karşılaştığı şeylerden biridir bu "seninki geçici bir gençlik hevesi, doğru insanı bulunca evlenip çocuk yapıp yetişkin olacaksın" önyargısı. Filmlerde, dizilerde "mutlu son" olarak karşı cinsle ilişki yaşamaya başlayan "güya eşcinsel" karakterlerde bunu sık sık görürüz. Bu örnekler sayılamayacak kadar çok. Ubisoft da son yediği naneyle bunlardan farklı bir şey yapmıyor.

Şimdi aranızdan "amma abarttın, önemli olan hikâye" diyecek olanlar vardır mutlaka. Elbette oyunları bir ilişki yaşama simülatörü şeklinde oynamıyoruz, onun için halihazırda The Sims ya da "dating" oyunları var zaten. Kaldı ki en başta da belirttiğim gibi, oyuna konulmuş olan "ilişki seçenekleri" o kadar sığ ki, sadece "koyalım da bir değişiklik olsun" denilerek konulmuş şeyler. En baştan hiç konmamış olsa, şimdi böyle bir tepki oluşmazdı zaten. Legacy of the First Blade'de evlenip çocuk sahibi olma durumunun tek başına eleştirilecek bir yanı yok ve kimse de "ooo karakter asla heteroseksüel olmamalı" şeklinde bir serzenişte bulunmuyor. Tepkilerin sebebi, Ubisoft'un kendisiyle çelişmesi, oyuncuyla adeta dalga geçmesi ve bence hepsinden beteri, başarıma Growing Up ismini vermiş olması. Tepki gösterenler arasında oyunu heteroseksüel bir karakterle oynamış ama çocuk sahibi olmak istemeyenler, "'Büyümek' için ille de çocuk sahibi mi olmak gerekiyor?" diyenler de var bu arada. Neyse, tepkiler sonuç vermiş olmalı ki, başarımın ismi değiştirilmiş ve yapımcılar, kandırılmış hisseden oyunculardan özür dilemiş. Sosyal medya yine gücünü göstermiş anlayacağınız. :) Konuyla ilgili tartışmaya şuradan göz atabilirsiniz:

tinyurl.com/ogz-136-first-blade

İpek Atam

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** NetherRealm Studios | **DAĞITIM:** Warner Bros. | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 23 Nisan 2019



ONUR KAYA

MORTAL KOMBAT 11

11 OYUN OLMUŞ, YARAYA TUZ BASMA HAREKETİ HÂLÂ EKLENMEDİ YAHU!

E3'te göremeyince epey şaşırdığımız *Mortal Kombat 11*, The Game Awards'da Ed Boon'un sözde ödül sunmak için sahneye çıkması ve akabinde oyunu duyurmasıyla bizlere hoş bir yıl sonu sürprizi olmuştu. Nihayetinde duyurunun sıcaklığı geçmeden, 17 Ocak itibariyle oyunun kendisi de etraflıca gösterildi ve pek çok insan ilk gösterim etkinliği süresince birinci elden yapımı test etme fırsatına kavuştu. Oyunla ilgili açıklanan pek çok şey hem *Mortal Kombat* hem de *Injustice*'le oturttuğumuz oyun alışkanlıklarımızın büyük değişikliklere uğrayacağını belli eder nitelikte.

Mekanik değişimlerini ayrıntı olarak kutulardan öğrenebilirsiniz ancak oyunda yapılan tüm değişikliklerin ardında yatan sebep hem yıllar yılı gördüğümüz değişimlerden tahmin edebileceğimiz üzere Ed Boon'un durduğu yerde rahat durmaması, hem de *Mortal Kombat*'ı turnuva düzeyinde daha ciddiye alınır bir oyun haline getirmek. Boon, verdiği röportajlarda, oyunun stratejik derinliğini artırmak adına oynanıştaki kombo yoğunluğunu bir tık azalttıklarını ve akabinde alan kullanımına yoğunlaştıklarını söylüyor. Sub-Zero'nun yana yakıla sevilen Ice Klone hareketinin benzeri "tuzak/strateji" hareketlerini *MK11*'de çok daha fazla göreceğiz demek oluyor bu (lakin ilginçtir, Ice Klone'un kendisi oyundan kaldırılmış). Oyunun temposu da *MKX*'e göre

KARAKTER REPERTUVARI

Karakter seçim ekranındaki slotlara bakılırsa, oyunun ilk halinde totalde 24 karakter olacak gibi duruyor. Etkinlik süresince oyunda yer alacağı onaylanan yedi karakterimiz var. Bunlar Scorpion, Sub-Zero, Baraka, Skarlet, Shao Kahn (ön sipariş bonusu), Sonya Blade (ki artık Ronda Rousey tarafından seslendiriliyor) ve Geras. Geras, ilk defa bu oyunda gördüğümüz bir karakter. Kendisi de Kronika'nın baş hizmetkarı ve tıpkı onun gibi zamana hükmedebilen güçlere sahip. En ilginç özelliği de savaş sırasında kendi etrafındaki zamanı geriye sarıp kısa bir süre önce bulunduğu noktaya geri dönebilmesi. Kalan karakterleri de önceki Netherrealm oyunlarında olduğu gibi haftalık olarak duyuracaklardır.

Anatomi dersi niteliğindeki didaktik oyunumuz geri dönüyor.



Karakterimizin hareket havuzundan istediğimiz hareketleri seçme sistemi heyecan verici olduğu kadar göz korkutucu da.

bir tık yavaşlatılmış ancak karakterlerin standart tekme-yumruk kombolarını menzilleri artırılmış. Bu sayede oyunun yatay düzlemdeki hareketliliği ve alan kullanım opsiyonları çok artmış. Ancak koşma özelliği kaldırılmış durumda. Ayrıca Dash özelliğinin hızı ve toparlanma çabukluğu azaltılmış. Yani bu hareketliliğin kaynağı daha büyük oranda karakterlerin saldırıları olacak.

Senaryoya gelirsek, mevzu Yeryüzü Diyarı'nı korumaya kafayı takıp, ipini koparmış olan Raiden'la ilk duyuru fragmanında gördüğümüz gizemli karakterin, yani Kronika'nın etrafında dönecek. Hatırlarsanız, *Mortal Kombat 9, Armageddon*'da gidişatın iyiden iyiye sarpa sarması sebebiyle geçmişi değiştirmeye çalışan Raiden'ın bunu başarması ve gerçekliği değiştirmesiyle sonuçlanmış, *MKX*'de de olaylar bunun üzerinde çok farklı yerlere gitmişti. İşte bu bağlamda Raiden, normalde ortalığı dağıtması gereken Shinnok'u egale edince, zamana hükmeden ve olayların bu şekilde gelişmesini arzu etmeyen yeni baş kötümüz Kronika olaya müdahale ediyor. Zaman çizgisini baştan yazıp her şeyi olması gerektiği şekle sokmak yolunda Raiden'a savaş açıyor ve oyun bu noktada başlıyor. Fragmanlardan da gördüğümüz üzere, karakterlerin geçmişteki (Ya da belki de eski *Mortal Kombat* serisindeki?) halleriyle karşılaştığı sahneler içeren oyun ilginç anlara sahne olacak gibi duruyor durmasına ama bu durum fena halde *Injustice* gibi kokmuyor da değil hani. Netherrealm'in dövüş oyunlarındaki senaryo modlarına çağ atlattığı bir gerçek ama eninde sonunda kendilerini tekrar etmeye başlamaları kaçınılmaz, *MK11*'in bunun ilk gerçekleştiği oyun olmamasını umuyorum (*Sen geçmişe gidip zamanı değiştirdin, şimdi de ben geçmişe gidip senin değiştirdiğin zamanı değiştirecem... Valla Onur bana karşıdan dediğin zaten gerçekleşmiş gibi geldi...* - Ö).

Mekaniklerdeki değişikliklerden bahsettik zaten ancak Ed Boon'un yeni şeyler deneme tutkusunun kendini en çok gösterdiği nokta, oyundaki özelleştirme sistemi. Hatırlarsanız *Mortal Kombat X*'te her karakterin farklı oyun tarzlarına imkân sunan üç farklı varyasyonu bulunmaktaydı ancak bunlar üzerinde bir değişiklik yapamıyorduk. Bu durum kaçınılmaz olarak, profesyonel düzede bu varyasyonlardan bir tanesinin öne çıkmasına ve diğerlerinin kenara atılmasına sebep oluyordu. Artık karakterlerin genel bir hareket havuzu var ve bunla-



MEKANİK DEĞİŞİMLERİ

KRUSHING BLOW: MK11'in getirdiği yeni mekanikler arasında en göze çarpan Krushing Blow. Krushing Blow, tıpkı bar kullanarak güçlendirdiğimiz özel hareketler gibi, yaptığımız darbelerin ekstra özelliklere sahip olmasını sağlıyor ve özel hareket güçlendirme (Amplify) mekaniğinden farklı olarak standart hareketlerde de kullanılabiliyor. İşin ilginç tarafıysa Krushing Blow kullanabilmek için belli şartları yerine getirmek durumunda olmamız. Örneğin Scorpion'un bir hareketinin son darbesinde Krushing Blow özelliğini aktifleştirme imkânımız var ancak bunu yapabilmek için, bu hareketi 10 veya daha fazla darbe vurduğumuz bir kombonun sonunda kullanmamız gerekiyor mesela. Öte yandan Baraka'nın pek çok hareketi Krushing Blow fonksiyonuna yalnızca karşı saldırı olarak kullanıldıklarında kavuşuyor. Her karakterin uygun hareketleri için farklı Krushing Blow koşulları var. İşin güzel tarafı, kapmalarda bile Krushing Blow fonksiyonu bulunuyor! Mortal Kombat 11'de önceki oyunlarda olduğu gibi yine "yönlü" kapmalar var ve kapmalar da yönlü olarak savuşturuluyor. Eğer rakibiniz kapmayı yanlış yöne savuşturmaya kalkarsa, Krushing Blow özelliği devreye giriyor ve hasarı savuşturmak yerine daha fazla hasar alıyor. Ön tanımlı ayarlarda, koşullar karşılandığında Krushing Blow özelliği kendi kendine aktifleşiyor ancak Krushing Blow aktivasyonunu manuel moda alma şansımız da olacak. Krushing Blow'u her hareket için raunt başı bir kere kullanma şansımız var, kullandığımızda X-Ray kamerası devreye girerek kırılan kemikleri, yırtılan kasları gösteriyor.

FATAL BLOW: MK9 ve MKX'de bar kullanarak yaptığımız X-Ray hareketleri gidiyor, yerine Fatal Blow geliyor. Fatal Blow'u sağlığımız %30'un altına indiğinde kullanabiliyoruz ve ne ofansif ne de defansif barlarımızdan yemiyor. Zırh fonksiyonu da barındıran bu özel hareket, eğer bloklanırsa veya boş sallanırsa belli bir süre sonra tekrar kullanabilir oluyor ama eğer rakibe yedirmeyi başarabilirsek o raunt için hakkımızı kullanmış oluyoruz. Fatal Blow mekaniğinde yapılan bu değişiklikler sağ olsun, son saniyelerde raundun gidişatını tersine çevirmek daha kolay olacak ve bu sayede maçlar daha gerilimli geçecek gibi duruyor.

BAR KULLANIMI: MKX ve Injustice'le ortaya çıkan ve benim kendi adıma hiç hazzetmediğim bir durum vardı: Özel hareketlerden komboya geçiş yapabilmek için çoğunlukla bar kullanmak zorundaydık. Barlar önceki oyunlara kıyasla daha kolay doluyordu dolmasına ama bunları boşa kullanmak, rakibe karşı saldırı imkânı tanımanın üzerine eklendiğinde insanı saldırmaktan korkar hale sokabiliyordu yer yer. Artık bu durumu daha az yaşayacağız çünkü barları doldurmak için saldırmamız veya darbe almamız gerekmiyor, kendi kendilerine doluyorlar. Bunun yanında, ofansif ve defansif olmak üzere iki farklı bar çeşidimiz var artık.

DEFANSİF BARLAR: Çevredeki nesneleri kullanarak saldırmak veya Wake Up saldırıları yapmak için defans barlarımızdan kullanmak durumundayız. Wake Up sistemi artık farklı. Önceki oyunlarda Wake Up saldırıları, özel hareketlerin yerden kalkar kalkmaz yaptığımız ve bunun dışında normalden farkı olmayan versiyonlarıydı. Artık yerden kalkar kalkmaz özel hareket yapamıyoruz. Bunun yerine sadece yerden kalkarken kullanabileceğimiz 2 farklı hareket var. Bunlardan biri toparlama süresi kısa ve dokunulmazlığa sahipken, diğeri dokunulmazlıktan yoksun, toparlama süresi uzun ancak kombo imkânı sağlıyor.

OFANSİF BARLAR: Özel hareketlerin gelişmiş versiyonlarını kullanabilmek için ofans barlarımızı harcayacağız. Ancak bu sefer özel hareketleri geliştirmek, hareketin tuşlarına ek olarak blok tuşuna basmakla yapılamayacak. Her hareketin harekete göre değişen farklı bir güçlendirme tuşu olacak. Ayrıca hatırlarsanız, eskiden güçlendirdiğimiz hareketler genel olarak zırh/dokunulmazlık fonksiyonuna da sahip oluyordu. Burada barlar kendi kendilerine dolduğundan ve dolayısıyla güçlendirme opsiyonu daha sık kullanılan bir şey olacağından, bu fonksiyonu çok daha az harekette göreceğiz.

FLAWLESS BLOCK: Doğru zamanda savunma yaparak blok hasarını egale edebildiğimiz Flawless Block sistemi aynı zamanda barlardan kullanarak yapabildiğimiz Flawless Block Punish hareketlerine de kapı açıyor. Flawless Block Punish hareketlerini, normal durumlarda rakip için güvenli olan ve bize rahat rahat karşı saldırı yapma imkânı tanımayan hareketleri cezalandırmak için kullanabiliyoruz. Ödül bu kadar büyük olunca, bedel de büyük oluyor, bu hareketler hem ofansif hem de defansif barlardan birer tane kullanıyor.



Turnuvalarda ciddiye alınacak, stratejik bir oyun olması hedefi var.





rın arasından hangilerini kullanmak istediğimizi kendimiz seçiyoruz. Toplam bir slot hakkımız var ve farklı sayıda slot işgal eden hareketler arasından istediklerimizi seçip kendi varyasyonumuzu yaratabiliyoruz. Bu durum profesyonel düzeyde daha mı fazla kaosa sebep olacak, yoksa turnuvalarda ön tanımlı varyasyonlar mı kullanılacak göreceğiz. Bu konuda Netherrealm'in kendisi de nihai bir karar vermiş gibi durmuyor açıkçası, muhtemelen 28 Mart tarihinde başlayarak olan beta testiyle bir şeyler şekillenecektir.

Bu arada unutmadan, tek yapabildiğimiz karakter özelliklerini seçmek değil. Karakterlerimizin görünüşleri üzerinde de, tıpkı *Injustice 2*'de olduğu gibi bolca değişiklik yapabiliyoruz. Bu da şu şekilde işliyor: Her karakter için, farklı nadirlik seviyeleri olan bir tane temel skin seçiyoruz. Akabinde de her karakterin sayısı üç olan aksesuarları üzerinde değişiklik yapıyoruz. Örneğin Scorpion'un maskesini, katanasını ve zincirini değiştirme şansına sahibiz. Aksesuarların her birinde üç adet Augmentation slotu bulunuyor. Bunlara da havadan yaptığımız saldırıları güçlendirmek ve verdiğimiz kanama hasarını artırmak gibi ufak tefek bonuslar veren geliştirmeler takıyoruz. Ekran görüntülerinden anladığım kadarıyla Augmentation soketlerinin farklı tipleri var ve bunları değiştirmek adına eşyaları Reforge edebiliyoruz. Ekstradan, karakterimizin dövüşe başlama ile zafer kazanma animasyonlarını, ve bir de Brutality'lerini değiştirebiliyoruz. Hatta ve hatta, yarattığımız varyasyonun yapay zekâsına bile etki etme şansına sahibiz, kombo becerisini, kapma kullanma sıklığını, alan kullanım kabiliyetini vs. ayarlayabiliyor, bu sayede seçtiğimiz hareketlere uygun dövüşmesini sağlayabiliyoruz.

Mortal Kombat 11, son yıllarda Netherrealm'den çıkan dövüş oyunları arasında, mekanik bazında en taze hissettireni olacak gibi duruyor. Capcom'un *Street Fighter V*'i önceki oyunlar kadar popüler hale getirememesinin oluşturduğu boşlukta *MK11*'in profesyonel oyuncular tarafından ciddiye alınma şansı daha büyük. Bu potansiyeli değerlendirip değerlendirmeyeceğiniyse 23 Nisan tarihinde göreceğiz.

BU AY NE OLDU?

Nasıl geçti bakalım Ocak ayınız? Güzel güzel oyunlar oynadınız mı yoksa kendinizi ay sonundaki Resident Evil 2 Remake ve Kingdom Hearts 3 bombalarına mı sakladınız? Belki hâlâ bu oyunlardan kafanızı kaldıramamışsınızdır ama bir 10 dakika ara verin de birlikte Ocak ayında neler olup bitmişti bir hatırlayalım. Sonra ben de oyuna döneceğim zaten, sizi çok iyi anlıyorum yani.

ESER GÜVEN



1 Project Cars serisinin yaratıcısı **Slightly Mad Studios** çılgın bir projeyle çıktı karşımıza: **Mad Box** isimli bir oyun konsolu! Henüz prototip aşamasında olsa da son derece fütüristik bir tasarıma sahip olan Mad Box'ın 4K çözünürlükte 60 fps oyun oynatması hedefleniyor. Teoride iyi tabii ama Sony, Microsoft ve Nintendo'nun domine ettiği bu pazara girmek de öyle kolay bir iş olmasa gerek. Bekleyip görelim.

2 Ocak ayında aldığımız belki de en güzel haberlerden biri Türk oyun sektörünün 2018 yılını büyük bir başarıyla kapatmış olduğuydu. 2016'da 500 milyon dolar olan ihracat rakamının **1 milyar doların** üzerine çıkmış olması gelecek için de ciddi anlamda umut vaat ediyor. Bu başarıda emeği geçen tüm yerli oyun geliştiricilerine tebrikler!





3 **Artifact** şimdilik Valve'ın elinde patladı diyebiliriz. Son göstergelere göre oyun, oyuncularının %97'sinden fazlasını kaybetti. Hatta Aralık ayında 8.500 olan ortalama oyuncu sayısı da Ocak ayında 3.000'e kadar düştü. **Valve** daha önce kötüye giden oyunlarını toparlamayı başarmıştı ama şimdilik Artifact'i canlandırmak adına bir adım da atmıyorlar. Endişeliyiz. İyi misin Valve?



4 Video oyunların geleceğini "yayın servislerinde" gören isimler birer birer projelerini açıklıyor. Google'ın Project Stream, Microsoft'un Project xCloud'undan sonra şimdi de **Amazon** ve **Verizon** kendi platformlarını geliştirdiklerini duyurdu. Microsoft'un çıtayı yükselttiği ve "oyunların Netflix'i olacağız" iddiasını ortaya koyduğu bu alanda ileride kıran kırana bir rekabet göreceğimizi söylemek mümkün.

5 Mehter takımı hazır mı? **Civilization VI**'ya nihayet Osmanlıların ve Muhteşem Süleyman'ın gelecek olması hepimizi çok heyecanlandırdı. Sırf bu da değil, oyunda Osmanlılar oldukça başarılı biçimde yansıtılacak gibi görünüyor. Elbette Yeniçeriler vazgeçilmezimiz, özel yapımızsa Kapalı Çarşı.

➔ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

6

Alien Twitter hesabı 'Yeni Alien oyunu geliyor!' diye bizi heyecanlandırdı, Alien: Isolation'ın devamının geldiğini düşündürdü sonra da dağa fare doğurttu. Duyurulan **Alien: Blackout**'un bir mobil oyun olduğunu öğrenince ciddi hayal kırıklığı yaşadık ama 20th Century Fox "yeni Alien oyunları yolda, merak etmeyin" demeye devam ediyor.

7

Artık yeni bir **Splinter Cell** oynamamızın zamanı gelmedi mi? Ha Ubisoft? Rainbow Six: Siege ve Ghost Recon: Wildlands'e gizlenen ipuçlarını değerlendiren oyuncular zaten oyunun yakında açıklanacağını düşünüyor ama en büyük işaret Splinter Cell'in İtalyanca versiyonunda Sam Fisher'ı seslendiren Luca Ward'dan geldi. Üç yeşil ışıklı kapak fotoğrafı bence bize bir şeyler anlatıyor.

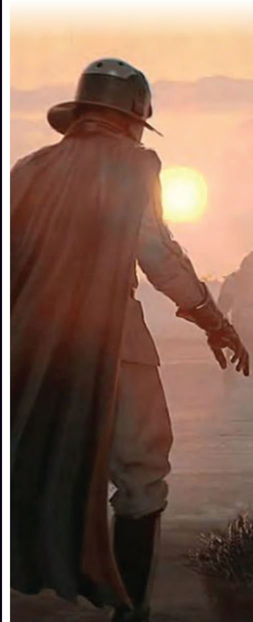


8

Ocak ayında bazı stüdyolarda ayrılık rüzgarları esti. **Cyberpunk 2077**'nin kreatif direktörü Blizzard'a geçerken, God of War'un bölüm tasarımcısı Microsoft'un yeni The Initiative stüdyosuna katıldı. Hatta daha da büyük bir ayrılık gerçekleşti ve **Bungie**, Activision'ndan ayrılarak bağımsızlığını ilan etti. Bunun Activision hisselerine nasıl olumsuz yansıdığını söylemeye bilmem gerek var mı...

9

Nedir bu **Star Wars**'un EA'den çektiği arkadaş? Visceral Games'in üzerinde çalıştığı hikâyeli Star Wars oyununu iptal edip, açık dünyaya çevirsinler diye **EA Vancouver**'a kaydıran, bu sırada da eli değmişken Visceral'ı kapatan EA, bu sefer de söz konusu açık dünya Star Wars oyununu iptal etti. Ekip şimdi de daha küçük çaplı bir Star Wars oyunu üzerinde çalışıyormuş. Üçte üç yaparlar mı dersiniz?





10

Tim Schafer'ın kült oyunu Brutal Legend'ın da başrolünde oynayan **Jack Black** "Oyun dünyasında ben de varım, unuttunuz mu?" dercesine kendi YouTube kanalını açtı ve daha ilk videosu bile bir ay içinde 10 milyonun üzerinde izlenmeye ulaştı. Kanalın şimdilik abone sayısı ise 3.5 milyon civarında. Yürü be Jack!

Konuşanlar



@kazutoki
(Kazutoki Kono)

Aman Tanrım... IGN neden ACE COMBAT 7 inceleme videosunda normal uçuş sistemi kullanmış... Neden "uzman" kullanmamış? Beni hayal kırıklığına uğrattınız...

Ace Combat serisinin marka direktörü Kazutoki Kono, oyunu 'kolay' kontrol sistemiyle oynayıp inceleyen IGN'i eleştirmekten çekinmemiş. "Uzman" oyunun asıl kontrol sisteminin ismi.



@corybarlog
(Cory Barlog)

Eğer yaptıklarının itibarını azaltmak istemiyorlarsa, neden savaşa pijama giyerek gidiyorlar Myke?

Cory Barlog, her fırsatta ünlü yazar Myke Cole'a takılıyor. Cole'un Galyalıların savaşa giderken yaptıklarının itibarını azaltmamak için küfretmediklerini belirten tweet'ine bu şekilde cevap vermiş, çünkü Cole'un örnek verdiği Guiseppe Rava tablosunda gerçekten de adamlar pijama giymiş gibi duruyorlar :)



@Bio_Warner
(Jonathan Warner)

Hiç de değil. Bu sorunları çözmek için k*çımızdan ter akıyor, sabrınız için teşekkür ederiz.

Anthem demosunda yaşanan sunucu sorunlarının ardından gelen eleştirileri oyunun yönetmeni Jonathan Warner üşenmeden tek tek yanıtladı ve bu cevabı da "herhalde millet para verdiği sürece oyunun ne durumda olduğunu sallamıyorsunuz" diyen bir oyuncuya verdi.


ST 630509
1 240-23-1233-4

KİMDİR?

William J. Blazkowicz

SEN PSİKOPATSAN BEN PSİKOPATIN ALLAH'IYIM

İHSAN C. ASMAN

İşte bu sözün, kelimenin tam anlamıyla ete keme bürünmüş hali William Joseph Blazkowicz. Mesela onu bir elinde bağırsakları diğer elinde hayvani silahlarıyla (evet tek eliyle iki üç silah birden tutabilecek kapasitede bir insan azmanı kendisi) aklınıza gelebilecek mekanik yahut organik her türlü Nazi birimine karşı ölüm kusarken görebilirsiniz ve zerre garipsemezsiniz. Güçlü ve muzaffer olduğu kadar, hiç dinmeyen ve aslında bir anlamda ruhunu çürütmekte olan bir nefret de harlanmaktadır yüreğinde. Zira bu acımasız savaş makinesinin zihninin en karanlık dehlizlerinde, geçmişin canavarlarıyla hiç bitmeyen bir hesaplaşma sürüp gitmektedir. Ama neyse ki geçmiş, sadece canavarlardan ibaret değil William için. Annesinin ve uzun kavak ağacının gölgesinde ona yoldaşlık edegelen 'öteki kız' Billie'nin, ondan hiç esirgemediği sevgi ve şefkat olmasa, muhtemelen bambaşka bir adam olacaktı Blazko.

İnsanın kendi yuvasında dahi huzurdan mahrum kalması nedir bilir misiniz? Geceyi ortadan ikiye yaran, işkence dolu kâbuslardan gerçekliğe uyandığında, yanında terini silen endişeli ebeveynler yerine, onu cezalandırmak için gelen ruh hastası adamın babası olduğu gerçeği, Blazko'nun mütemadiyen baş etmesi gereken makus talihiydi. Sadece kendi körpe bedeniyle göğüs germiyordu dayaklara, aynı zamanda annesi ve köpeğinin de onunla aynı kaderi paylaşmasına katlanmak zorundaydı. Amerika'ya gelmiş Polonya göçmeni bir ailedendi; ama sadece annesi Polonya Yahudilerindendi. Babasıysa adeta dört dörtlük bir Redneck. Nazilere karşı İkinci Dünya Savaşı boyunca efsanevi başarılar elde ederken, onun geçmişinden bihaber silah arkadaşları, muhtemelen etki-tepki dediğimiz zincirin ne kadar da epik bir tezahürüne şahitlik ettiklerinden de habersizlerdi. İyisiyle kötüsüyle hem de... O yüzdendir ki Blazko'nun öfkesinin gazabına uğramada, Sigrun gibi istisnalar da vardı.

Süper askerden süper babaya

Her asker gibi cenk meydanı Blazko'nun da evi gibi. Bu meydanda, sonuçlarına ömrü boyunca katlanmak zorunda kalacağını bile bile, pek çok zor karar anına denk gelmiştir. Mesela "Wyatt mı yoksa Fergus mu?" gibi asla içine sinmeyecek seçimlerde olduğu gibi... Ara sıra aylar/yıllar süren komalara girerek soluklanma (!) fırsatı yakaladığı zamanlarda da büyük kırılmalar yaşadı. Anya'yla tanışması ve baba olmaya hazırlanması, belki de uzun bir zaman sonra ilk defa Billie yahut annesi Zofia'nın hayaletinin onu ziyaret etmesinden utanmamasını sağlamıştı. Ama bir yandan da hem kendisi için hem de bütün bir gezegen için umutların tamamen tükendiği bir sürecin içerisindeydi Blazko. Böyle bir dünyaya ve adama bir değil iki tane birden çocuk? Cevabı pek olmayan ve içini delicesine kemirerek onu tüketen bir soruydu bu.

Blazko'nun girift psikolojisini iyice kördüğüm hale sokan bir diğer husussa ölümü defalarca atlatıyor olmasıydı sanırım. Çatışmada yaralanma vs. gibi şeyler de değildi ki bunlar, normal tıbbın sınırlarının aşılarak pek çok defa hayata geri döndürülen bir kişiden söz ediyoruz. Kafayı toparlama deyiminin her anlamıyla hakkını veren bir karakter Blazko ve bunu çok da iyi becerdi şimdiye kadar. Öte yandan kabul edelim: Kötülüğe verilen fantastik bir cevaptır Wolfeinstein'ın unutulmaz kahramanı William J. Blazkowicz. Gerçek olamayacak ölçüde iyi ve psikopat.

Öbür Zaman Çizgisi

Reboot olan MachineGames serisindeki Blazkowicz'le orijinal Wolfenstein'daki Blazkowicz aynı değiller tam olarak. Mesela orijinal Blazko'nun iki ebeveyni de Polonya göçmenidir ve doğum yeri Wisconsin, Milwaukee'dir. Halbuki yeni versiyonda doğum yeri Mesquite Teksas olmuş, annesi Polonya Yahudisiyken babasının böyle bir olayı yoktur. Gene orijinal seride olan savaşın sona ermesi yahut Blazko'nun Marie Patterson'la olan evliliği yeni seride yer almayan detaylardandır. Ayrıca John Romero ve Tom Hall, 93'te çıkan Doom oyunundaki Doomguy'ın bu orijinal Blazko'nun büyük torunu olduğunu açıkladılar yakın zamanda. Son olarak, The New Colossus'ta Blazko'nun 'haddinden fazla SJW' arkadaşları bazılarını bayağı kızdırmıştı.





Oyun Dünyasının Yan Endüstrileri - Bölüm I

Bir oyunu yaşam felsefesi haline getiren şey nedir? Sabah kalktığınızda ilk düşündüğünüz şey gece yatmadan önce bir türlü geçemediğiniz bölüm sonu canavarıysa; okula veya işe gittiğinizde arkadaşlarınızla oyunun püf noktalarından bahsediyorsanız; masanızın üzerinde oyunda yönettiğiniz karakterin minyatür heykeli duruyor ve size manidar bir şekilde bakıyorsa; eve geldiğinizde sıcak yuvanızın kapısını açan anahtarınız oyunun logosu şeklindeyse; tekrar bilgisayar başına geçtiğinizde sizi adeta başka dünyaya götüren bu oyunu uykudan ayakta duramayacak hale gelene kadar oynuyorsanız; oyun sektöründeki profesyoneller işlerini çok doğru yapmış demektir.

Geçmişte eğlenceli zaman geçirmek için ekran karşısına geçtiğimiz oyunlar, günümüzde bir yaşam biçimine dönüşmeye başladı. Buna sebep olan etkenlerin başında eSpor faaliyetleri, dijital oyunların yaygınlaşması, çok oyunculu yarışmalar, cosplay ve figür alanlarında yaşanan ilgi ve talep patlaması, oyun fuarlarının daha erişilebilir olması geliyor. Tüm bu "yan endüstriler" oyun sektörünün kümülatif değerini arttırıyor, birçok insana istihdam alanı oluşturuyor.

Çok basit bir hesap yapalım. Bir birikiminiz olduğunu ve yatırım düşüncenizin bir oyun stüdyosu kurmak olduğunu hayal edin. Eğer bu birikiminizi sadece bankada tutup faiz gelir elde etmek isterseniz, sadece siz ve bankanız kazanacaktır. Hatta bankanızın sizden daha fazla kazanacağını belirteyim. Biliyorsunuz, faiz sahip olduğunuz paranın kullanımından belirli bir süre vazgeçmeniz karşılığında aldığınız ücrettir. İşte bu anlaşma sadece iki tarafa kazanç sağlar. Ancak birikiminizi bir yatırıma dönüştürmeye başladığınızda işler değişir. Bir oyun stüdyosu kurmak için öncelikli olarak sizin ve ekibinizin çalışacağı bir ofis kiralarsınız. Bu sırada emlak sektöründe mikro düzeyde bile olsa hareketlenme sağlarsınız. Sonra ofise eşyalar ve bilgisayarlar alırsınız. Bu işlemler ilgili piyasayı ekonomik açıdan canlı tutar.

Ekip üyeleriyle anlaşırsınız, onların evine yemek götürmesini sağlarsınız. İşler büyüdükçe daha fazla firmayla iş birliği geliştirir, sektöre artı değer katmaya başlarsınız. Para kazanırken devlete vergi öder, sosyal ve hukuki sorumluluklarınızı yerine getirirsiniz. Küresel bir oyun firmasına dönüştüğünüzdeyse binlerce çalışanınız ve milyonlarca müşterinizle ulusal ekonominin lokomotifi bir şirket olursunuz. Formül bu kadar basit, sadece uygulama aşaması kâğıt üzerindeki kadar kısa ve kolay değil. Bununla birlikte, uyulması gereken bazı temel kuralları bilir ve buna göre hareket ederseniz çok zor da değil. İsterseniz ilk olarak, oyun endüstrisini besleyen yan endüstrilere bir göz atalım. Sonrasında konuşacağımız çok şey olacak.



Cosplay

"Cosplayer" olarak adlandırılan oyuncular veya bu işe gönül veren bireyler, çeşitli aksesuarlar ve kostümler kullanarak anime ve manga, film, oyun ve kitaplardaki karakterleri en iyi şekilde taklit ederek kostüm ve performans sanatı icra ederler. Film veya oyunların sevenleri genellikle kreatif konulara odaklanırlar. Kurgu, video veya sanat üzerinden çeşitli uygulamaları tercih ederler. Bu uygulamalar sayesinde hayranlar, aktif bir izleyici kitlesi olarak, mevcut içeriği yakından yorumlar ve kendi metinleriyle yeniden işler. Bunların içerisinde belki de en keyifli olanlarından birisi, hayranların kurgusal karakterlerden ilham alarak çoğu zaman kendi kostümlerini ürettiği cosplay'dir.

Cosplay, hayran topluluğuyla ve hayranın kendi kimliğiyle yakın ilişki içinde olan mevcut bir hikâyeyi gerçeğe dönüştüren bir etkinlik şekli. Özellikle beden ve kıyafet arasındaki sınırlara ve gerçeklik ve kurgu arasındaki sınırlara odaklanmak gerekiyor. Cosplay hayran kimliği üzerine yeni bakış açıları sunabiliyor. Aslında tüm kültürlerde güzel, temiz ve dikkat çekici giyinmek düzenli bir etkinliktir. Bununla birlikte, cosplay faaliyetleri bir alt kültürdür ve kendine ait çizgileri, sınırlamaları ve olasılıkları vardır. Ülkeler arası farklılıklar gösterebilir. Örneğin, Japonya'da cosplay, Batı'dakinden daha fazla kamu malıdır. Örneğin, kostümlerini giyen herkes Tokyo'daki Harajuku bölgesinin parklarında toplanır. Bu tip aktiviteler tüketim kültürünün bir parçasıdır. Çeşitli mağazalar, elbise, çanta, peruk, oyunlardaki silahlar gibi birçok cosplay malzemelerini son tüketiciye satmaktadırlar. Ayrıca cosplay restoranları, garsonların kurgusal karakterler gibi giyinmesini sağlayarak hayranları çeker. Cosplay'in Japon toplumunda, Batı toplumuna oranla daha belirgin bir rolü var. Elbette Cosplay sadece oyun sektörüne has bir durum değil ancak bu sektörün kendi etrafında büyük ölçekli bir ekonomi oluşturması inanılmaz.

Oyun Figürleri

Türkiye'de oyun figürleri, masaüstü oyunlar ve minyatürler konusunda çok büyük bir topluluk olduğunu söylemek

güç ancak; sayıları az olsa da bu işe gönül veren bazı kişi ve kuruluşların olduğunu net bir şekilde söyleyebilirim. FRP alanında Dungeons & Dragons oyunlarının ülkemizde oldukça sevildiğini biliyoruz. Benzer şekilde Warhammer evrenindeki gelişmeler de Türkiye'de takip ediliyor ve bir hayran kitlesi var. TÜSOT (Türkiye Savaş Oyunları Topluluğu) son dönemlerde çok ciddi işler başardı. Konuya buradan başlamamın sebebi, özellikle masaüstü oyunların minyatürler üzerinden gelişen bir yapıya sahip olması. Masaüstü oyunlar, bilgisayar oyunlarının felsefi olarak temel kaynağını oluşturuyor. Örneğin Heartstone veya Valve'nin son dönemdeki çok tartışılan oyunu Artifact, tamamen masaüstü kart oyunlarındaki mantığa dayanıyor. Benzer şekilde Warhammer, Magic the Gathering, Lord of the Rings, Alien ve Star Wars gibi başlıklar altında birçok alternatif evrene sahip masaüstü oyunlarında kullanılan figürler ve minyatürler için çok geniş bir kullanım alanı sunuluyor. Bizim kültürümüzde, genelde ofisimizdeki masa üzerinde süs eşyası olarak duran bu minyatürler, aslında masaüstü oyunların önemli unsurları. Sadece keyifli bir zaman dilimi geçirmek değil, aynı zamanda sosyalleşmeyi de sağlaması açısından ülkemizde de bu oyunların yaygınlaşmasını umuyorum. Genç girişimcilerin şimdiden bu alana yönelip, figür ve minyatürlerin piyasasını nasıl geliştirmeleri gerektiği konusunda plan yapmaları gerekiyor.

Lisans ve Yüksek Lisans Programları

Eğitim başlı başına en önemli endüstri! Özellikle oyun sektöründe yetişmiş nitelikli çalışanlara yoğun bir talep var. Yakın gelecekte daha fazla olacak, hatta tecrübeli ve yetenekli profesyonellere servet düzeyinde maaşlar ödenecek. Epic Games geçtiğimiz yıl 3 milyar dolar kar elde etti ve kendi oyun platformunu inşa ediyor. 700'ün üzerinde çalışanı var ve birkaç yıla kadar Steam'le başa baş rekabet edebileceği söyleniyor. Böyle bir firmanın yetenekli çalışanlara maaş verirken cimri davranmayacağı aşikâr. Yeni nesil eğitim programları sadece yazılımcı veya oyun tasarımcısı yetiştirmiyor, aynı zamanda piyasaya hâkim olabilecek ve fırsatları gözlemleyebilecek seviyede mezunlar verme peşinde. Özellikle ilgili bölümlerden mezun olacak öğrencilerin çeşitli yeteneklere sahip olmaları gerecek:

- 'Oyun' olgusunun farklı yönlerini anlama ve analiz etme,

- Dijital oyun tasarımındaki temel gelişmeleri, 1970'lerin oyunlarındaki aksiyonların tartışılması, 1980'lerin oyunlarındaki kurgu ve macera, 1990'ların oyunlarındaki üç boyutluluk ve çağdaş çevrimiçi oyunlarda oyunun sosyal yönleriyle tanımlama,

- Oyunları, anlam kazanmanın dinamik sistemleri olarak anlama,

- Oyunların bağlamını 'kültür' ve 'alt kültür' olarak yorumlama,

- Teknoloji ve etkileşim ile "oyun" ve "gerçeklik" arasındaki ilişkiyi analiz etme,

- Oyunları dijital kültür ve bilgi toplumu bağlamında konumlandırma.

Özetle, oyun stüdyolarının ve bu alanda kariyer yapmak isteyen herkesi, modern oyun geliştirme konusunda dört eğilime odaklanması gerekiyor:

1. Teknolojik gelişmeler, modern oyunların geliştirilmesinde, uzman oyun geliştiriciler için bile, zorlukların artmasına neden oluyor.

2. Uzman olmayanların oyun tasarlayabilmesi ve geliştirebilmesi için artan bir ihtiyaç var.

3. Sanal dünya davranışlarında, özellikle de ciddi oyunlar alanında, gerçekçilik için artan bir ihtiyaç var.

4. Daha geniş çeşitlilikte oyunlar ve oyuncular hakkında daha iyi veri kullanılabilirliği, daha karmaşık bir geliştirme süreci gerektiren daha değişken ve daha iyi özelleştirilebilir oyunlara ihtiyaç duyulmasına yol açıyor.

Oyun endüstrisi hızını katlayarak büyümeye devam ediyor. Arttırılmış ve sanal gerçeklik, gelişen teknoloji ve yapılan yatırımların artmasına paralel olarak tıpkı otomotiv veya telekomünikasyon sektörlerinde olduğu gibi oyun sektörü de dominant bir oyuncu olarak küresel piyasadaki yerini alıyor. Diğer tüm sektörlere ülke olarak girişimiz geç olmuş olabilir, hatta bazı alanlarda ilk treni kaçırdığımız için büyük zorluklar çekiyoruz. Ancak önümüzde çok önemli bir fırsat var. Biz de bu ekosistemin güçlü bir parçası olabilir ve devasa pastadan kendimize bir pay alabiliriz. Böyle bir endüstrinin ülke içerisinde aktif olarak faaliyette olması beraberinde birçok yeni istihdam alanı sağlayacaktır. Dış ticaret açığı veren değil, dış ticaret fazlası veren bir ülke olma yolunda ilerlerken, oyun endüstrisini görmezden gelemeyiz. Gelecek ay, bu sektöre giriş için kritik bilgileri vermenin yanı sıra, yan endüstrileri de incelemeye devam edeceğim. Oyungezer'in yeni sayısı çıkana kadar oyun stüdyonuzu nerede açacağınıza, hangi ekipmanı kullanacağınıza ve kimlerle çalışacağınıza karar verin. Gelecek ay bu verilere ihtiyacınız olacak...

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Chen, J. S. (2007). A study of fan culture: Adolescent experiences with animé/manga doujinshi and cosplay in Taiwan. Visual Arts Research, 14-24.,
Euteneuer, J. (2018). Defining games, designing identity, and developing toxicity: Future trends in game studies. Digital Seminar Report.
Funk, J. B., & Buchman, D. D. (1995). Video game controversies. Pediatric Annals, 24(2), 91-94.Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. Transformative Works and Cultures, 7(3).
Maharbiz, M. M., & Jaqua, S. (2010). U.S. Patent Application No. 12/476,888.
Mayra, F. (2008). An introduction to game studies. Sage Publications Ltd.

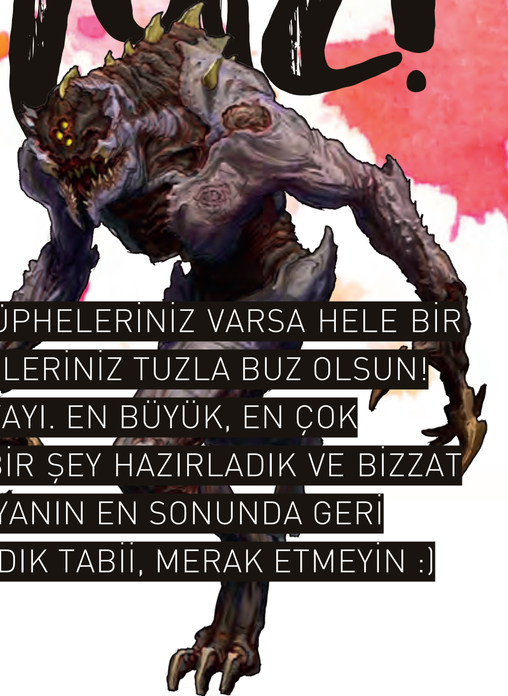




[Biz] 2019'dan BUNLARI İstiyoruz!







EĞER 2019'UN MÜTHİŞ BİR OYUN YILI OLACAĞINA DAİR ŞÜPHELERİNİZ VARSA HELE BİR HIZLICA ŞU ÖNÜMÜZDEKİ SAYFALARI TARAYIN DA ŞÜPHELERİNİZ TUZLA BUZ OLSUN! BİRAZ FARKLI FORMATTA YAPALIM İSTEDİK BU DOSYAYI. EN BÜYÜK, EN ÇOK BEKLENEN OYUNLARI SIRALAMAK YERİNE DAHA KİŞİSEL BİR ŞEY HAZIRLADIK VE BİZZAT KENDİ EN ÇOK BEKLEDİĞİMİZ OYUNLARI YAZDIK. DOSYANIN EN SONUNDA GERİ KALANLARA SAYGILARIMIZI SUNMAKTAN DA GERİ KALMADIK TABİİ, MERAK ETMEYİN :)



ESER Bunu İstiyor!



Sekiro: Shadows Die Twice

Firelink Shrine artık sanki evimin bir parçası gibi. Kola almaya mutfağa giderken Firelink Shrine'dan geçer, Crestfallen Warrior'la bir iki muhabbet eder, odaya geri dönüşte de bonfire'a uğrarım. Ama insan biraz değişiklik istiyor. Firelink Shrine iyi hoş ama, gönül artık Dilapidated Temple'da vakit geçirmeyi diliyor.

Orası mı neresi? Sekiro: Shadows Die Twice'ın 'şurada iki dakika nefes alayım' dediğimizde gideceğimiz merkez bölgesi işte.

Sekiro gerçekten de bazılarımız için yılın en heyecan verici ismi. Nasıl olmasın ki, Miyazaki üstat bir kez daha işin başında. Yine Soulsbourne benzeri bir deneyim yaşayacağız ama Sekiro kendisini bu oyunlardan ayıran çok önemli özelliklere de sahip olacak. Karakter geliştirmekten kullanabileceğimiz silahlara, bu sefer isimsiz rasgele bir karakterle değil de Sekiro adında adı sanı belli bir shinobi'nin hikayesini oynayacak olmamıza kadar belli başlı değişiklikler mevcut. Sırf işin içinde bir ana kahraman olması bile hikâye anlatımının daha net olacağı anlamına geliyor mesela.

İşte bu noktada benim beynimde ışıklı neon tabelası gibi Nioh ismi yanıp sönmeye başlıyor ne yalan söyleyeyim. Souls serisinin büyük bir hastası, Nioh'a da bayılan bir oyuncu olarak adeta 'iki dünyanın en iyi kısımlarının' bir araya geleceği Sekiro'yu gerçekten iple çekiyorum. 16. yüzyıl Japonya'sında boss doğramak, Dilapidated Temple'da birbirinden ilginç karakterlerle muhabbet etmek ve hem samuray, hem ninja yeteneklerimizi sergilemek çok güzel olacak, çok.

TÜR: Aksiyon • YAPIM: FromSoftware • DAĞITIM: Activision • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Mart

GÜLHİS Bunu İstiyor!

Psychonauts 2

Psychonauts çıktıktan tam on sene sonra duyurulan *Psychonauts 2*'ye kavuşmamıza az kaldı. Ve aradan bu kadar zaman geçmiş olmasına karşın Raz'le yeniden buluşmayı bekleyen bir sürü oyuncu hâlâ vardı demek ki, çünkü Fig adlı sitede başlattığı kitle fonuyla 3,8 milyon dolarlık hedefine ulaştı Double Fine Productions (bunun yanı sıra dış sponsorların destekleri ve yayıncı Starbreeze'den gelen 8 milyon dolar da var elbette). 2015'te ilk duyurulduğunda 2018'in üçüncü çeyreği gibi bir çıkış tarihi de verilmişti aslında. Ama istedikleri kaliteyi yakalayabilmek adına yapımcılar *Psychonauts 2*'yi 2019'a erteleme kararı alınca bir sene daha beklemek zorunda kaldık.

Eee... 2019 da geldi çattı, ve her ne kadar kesin bir tarih açıklanmamış olsa da artık daha fazla ertelemezler diye umuyorum. Çünkü benim bu sene oynamayı sabırsızlıkla beklediğim bir numaralı oyun *Psychonauts 2*. Haritanın genişlemesi ve yeni karakterler eklenmesi zaten bir devam oyunundan beklenen yenilikler. Beni asıl heyecanlandıran eski şeyler. *Psychonauts* üzerinde çalışmış çizerler ve besteciler, seslendirme sanatçıları, yönetmenler ve yazarlar, birçok kişi *Psychonauts 2*'de de yine karşımıza çıkıyor.

Kelime oyunları, absürt diyalogları ve kendine has bulmacalarıyla *Psychonauts 2*'ye balıklama dalmak için sabırsızlanıyorum. O çıkana kadar ilkine dönsem mi...?

TÜR: Platform • YAPIM: Double Fine • DAĞITIM: Starbreeze Studios • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019



4 MİLYON DOLARA YAKIN BİR KİTLE FONLAMASI OLUNCA UMUTLAR DA YÜKSELİYOR HALİYLE.





M. İHSAN Bunu İstiyor!

The Outer Worlds

Fallout: New Vegas'ı oynadığımız günden beri ben dâhil beri binlerce oyuncunun tek bir hayali vardı: Obsidian'ın yeni bir *Fallout* yapması… Ama Bethesda bu fikre hiçbir zaman sıcak bakmadığı gibi oyuncuların neden *New Vegas*'ı bu kadar sevdiğini de hiç anlayamadı. Onun yerine *Fallout 3*'teki hatalarından ders çıkarmadan, aynı kafada bir oyun daha yaptılar. *Fallout 76*'ysa bu markanın tabutuna çakılan son çivi vazifesi gördü âdeta...

İmdadımıza koşansa yine Obsidian, yani *Fallout* serisinin gerçek fikir babaları oldu. Önümüzdeki yıl bizlerle buluşması planlanan *The Outer Worlds* başka bir gezegende geçmesine ve farklı konusuna rağmen köküne kadar o çok sevdiğimiz RYO yapısına sahip olacak. Kötü adam olabilmek? Var. Önümüze gelenle silahlı çatışmaya girebilmek? Var. Görevleri konuşarak ya da diğer yeteneklerimizi kullanarak çözmek? Var. Geçmişi olan ekip arkadaşları? Var. Aynı anda hem ciddi hem de espirili atmosfer? Var. İyi yazılmış, uzun diyaloglar? Var. İnsanlara yalan söyleyebilmek? E o da var! ("Diyaloglarda döneklik yapmak istiyoruz!" derken kastettiğimiz şey "diyalog tekerleği" değildi Bethesda...)

Evet, *The Outer Worlds* için heyecanlıyım. Çünkü karşımızda *New Vegas*'tan beri oynadığımız en iyi 3D *Fallout* olma potansiyeline sahip bir yapım var. Siz de heyecanlanın bence...

TÜR: RYO • YAPIM: Obsidian Entertainment • DAĞITIM: Private Dvision • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

İPEK Bunu İstiyor!

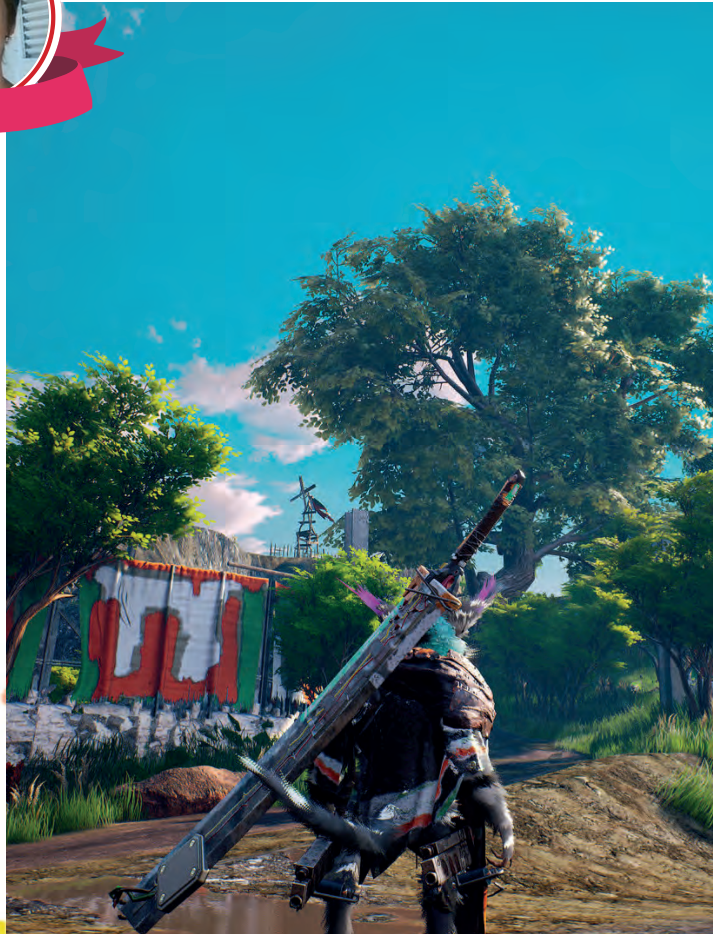
Biomutant

Keşfetmeye dayalı, bol bol eşya bulabildiğimiz, hikâyeyi kendi seçimlerimizle yönlendirebildiğimiz, farklı bitki örtülerine sahip geniş bir harita sunan açık dünya oyunlarına bayılıyorum. Bu yüzden *Biomutant*'ın ilk oynanış videosunu izlediğimde oyunu hemen radarıma aldım ve heyecanla beklemeye başladım. Beni rakun ve sincap karışımı baş karakteriyle vurdu önce oyun. Tüylerinden kulak yapısına kadar özelleştirebildiğimiz bu sevimli yaratığı şimdiden sevdim.

Videolardan görebildiğim kadarıyla oyunun geniş bir dünyası olacak, keşfedilecek eşyalar ve gizemler bulunacak, manyakça bir silah çeşitliliği ve bundan daha da manyakça olanı, silahlara yapılabilecek özelleştirmeler olacak. Yapımcılar, bu özelleştirmelerin binlerce farklı kombinasyon yaratacağını söylüyor. "Binlerce" kulağa inanılmaz gelse de sırf çeşit olsun diye boş şeyler konulmuş olmasından da korkmuyor değilim açıkçası. Yeri gelmişken, oyunun geniş dünyasının boş olmasından da korkuyorum biraz. Şöyle kendimi kaptırıp "orada ne varmış, burada ne varmış" diye diye keşfetme zevkini yaşamak istiyorum, ne olur hayal kırıklığı yaşatmayın bana ey yapımcılar... Dövüşlerin çok eğlenceli olacağından büyük oranda eminim ama. Silah çeşitliliği, kombolar ve mutasyonların yön vereceği dövüşler çok akıcı gözüküyor. Düşmana vurdukça ekranda beliren çizgi roman stili "pow pow" efektlerini de ayrı sevdim.

Hayal kırıklığına uğrama korkusuyla karışık bir heyecanla bekliyorum kendisini.

TÜR: Aksiyon / RYO • YAPIM: Experiment 101 • DAĞITIM: THQ Nordic • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 Yaz





İHSAN A. Bunu İstiyor!

The Sinking City

2019'da çıkacak oyunlar listesine her baktığımda, *The Sinking City* dışında pek de ilgimi çeken bir oyun görememem, belki de benim şu aralar yaşadığım genel bayıklığımla ilgilidir, emin değilim. Üstelik oyunun piyasa sürüleceği 21 Mart tarihi delicesine yoğun olacağım bir döneme denk geleceğinden, muhtemelen oyunu çok sonraları deneme şansına erişeceğim. Gene de her şeye olumlu tarafından bakmak lazım, değil mi? En azından aranızdaki bazı Lovecraft severler, Cyanide Studio'nun çıkardığı *Call of Cthulhu*'nun yarattığı hayal kırıklığını üzerlerinden atma şansına çok yakında kavuşacak olabilir! Bir de medar-ı iftiharımız *Stygian: Reign of the Old Ones* var tabii. Ama şimdiki konumuz batık şehir Oakmont…

Oynanış videolarına baktığınızda henüz birkaç yan görev gösterilmiş olsa da, bu yan görevler, kendisi de ufaktan sıyırmaya başlayan karakterimiz özel detektif Charles W. Reed'in Oakmant'ın niye batıyor olduğunu anlamaya çalıştığı ana hikâyeye güzelce altlık yapıyor gibi durmaktalar. Kendisinin gizemli mevzuları çözmede kullandığı gizemli yetenekleri ve *Amnesia* gibi başka oyunlarda da gördüğümüz "akıl sağlığını koruma" uğraşı, burada da oynanışı çeşitlendirecek gibi. Ayrıca *The Sinking City, The Devil's Daughter* ve *Crimes and Punishments* gibi, aslında gayet de olumlu yorumlar alan *Sherlock Holmes* oyunlarının geliştiricisi Frogwares firmasının işi. Firmanın bu saydığım yapımlarda yarattığı başarılı dönemsel atmosfer düşünüldüğünde, bu oyunda da gayet iyi iş çıkaracaklarını tahmin edebiliyorum. Zaten yayınladıkları oynanış videolarına göz attığınızda epey tatlı duran bir ABD 1920'ler doğu yakası ortamı (gidip görmedim de güzel görünüyor şimdi) ve gerilimli bir atmosfer yakalanmış olduğunu görüyorsunuz. Hatta iddialı açık dünyalarını yaratmalarını sağlayan aracı kullanarak bir günde İstanbul'un Fatih ilçesini yapmaya çalıştıkları bir video da paylaşmışlardı: ***tinyurl.com/ogz-136-fatih***

TÜR: Korku / Macera • YAPIM: Frogwares • DAĞITIM: Bigben Interactive • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 21 Mart



YASİN Bunu İstiyor!

Ghost of Tsushima

Ghost of Tsushima'nın 2019 yılında çıkması oldukça zor, ama imkânsız da değil. Sevgili yazı işleri müdürümüz Ömer 2019'dan beklediğimiz oyunlar dediği anda *Ghost of Tsushima* diye gürledim, kükredim efendim. Hata sende Ömer'cim, ucu açık bir e-posta göndermeyecektin... (Yaw ucu ne açık olacak, 2019 oyunları demişim, daha ne diyeyim :) Madem 2019'da çıkması zor başka oyun seçeydin bea. Millet utanmasa *TES 6* yazacak yaw ne biçim dosya oldu bu :) - Ö)

Sony'nin PlayStation 4 için çıkardığı oyunlar istisnai durumlar hariç fantastik eserler oluyorlar. *Ghost of Tsushima*'nın oynanış videosunu izleyip de bu oyuna, sanatsal anlatımına ve görsellerine âşık olmamak da pek mümkün değildi. Hele bir de benim gibi konsollarda aksiyon-macera oynamayı seviyorsanız bu oyun kaçmaz demişsinizdir.

Kahramanımız Jin, Moğol İstilası altındaki Japonya'da, Tsushima isimli bir adada son samuray olarak halkı için savaşacak. Bunu da büyük oranda gizlilik içerisinde yapacak ve adanın hayaleti olarak anılacak.

Oyunun geliştiricisi Sucker Punch nereden baksanız yaklaşık beş senedir *Ghost of Tsushima* üzerinde çalışıyor. Üstelik üzücü olsa da bir konsol neslinin daha sonuna yaklaşıyoruz. Üzerine bunca yıl harcanmış bir oyunu yeni jenerasyon konsollara taşımak stüdyo için anlamsız derecede büyük bir masraf olacaktır. Bu iki ana sebeple 2019 olmasa bile en geç 2020'nin ilk yarısında elimize ulaşmış olur diyorum. Üstelik izlediğimiz oynanış videosu da geliştirme aşaması bir hayli ilerlemiş bir yapımdandı. Görsellikten oynanışa kadar sınıfta kalan ya da burasını biraz daha makyajlamaları gerekli dediğim hiçbir şey yoktu.

Şöyle yağmurlu bir kasım gününde katanamı çekip halkımı Moğollara karşı savunayım diye bekliyorum Sucker Punch!

TÜR: Gizlilik / Aksiyon • YAPIM: Sucker Punch • DAĞITIM: Sony • PLATFORM: PS4 • ÇIKIŞ TARİHİ: –



SABRİ Bunu İstiyor!

Animal Crossing

Daha 2018 yazının başlarında Switch sahibi oldum ve yeteri kadar *Splatoon 2* ve *Breath of the Wild* oynadığımı düşündüğüm 3 ay sonrasında dövizin fırlamasıyla 2 platforma birden oyun alamayacağımı kabullenip "Switch'i satayım bari, yakın dönemde pek de beklediğim bir oyun yok" dedim. Evet, buna daha geçenlerde incelediğim *Super Smash Bros. Ultimate* de dâhildi. Eylül'ün başlarında kendimi ikna etmiştim ki 14 Eylül'de yapılan Nintendo Direct tüm planlarımı altüst etti. Çok basit ve içimdeki *Animal Crossing* sevdasını körüklemeye yeten bir videoyla Switch için *Animal Crossing* geleceğini duyurdu Nintendo.

Bu oyunun 2019'da en çok beklediğim oyun olmasının sebebi apayrı. *Animal Crossing*'in neden kendine bu kadar bağladığını açıklayabilmek inanın çok zor. Oyuna şöyle üstünkörü baktığınızda "hayat-şehir simülasyonu" diyebilirsiniz. Fakat buna gerçek zamanlı dünya, renkli ve huyları farklı olan yığınla karakter ve günlük takip etmeniz gereken etkinlikler de eklenince aslında göründüğünden detaylı ve eğlenceli bir oyun *Animal Crossing*. Ve işin en hoş yanı, özellikle bu NPC çeşitliliği sağ olsun, her *Animal Crossing* oyuncusunun oyunla olan tecrübesi apayrı oluyor. Bu tecrübeyi minik değil de kocaman bir taşınabilir ekrana sahip platformda, her yerde yaşayabilecek olmak da bu sene en çok beklediklerim arasına koyuyor *Animal Crossing*'i. Biraz heyecanımı dindirmek için 3DS'e döneyim dedim de 644 gün şehre uğramayıp üstüne şehirdeki herkesten azar yiyince hevesim kursağımda kaldı biraz. Switch için beklemeye devam edeyim en iyisi ben.

TÜR: Simülasyon • YAPIM: Nintendo • DAĞITIM: Nintendo • PLATFORM: Switch • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019





ARES Bunu İstiyor!

Digimon Survive

Sanal bebek furyası ve *Pokémon* çılgınlığının çocukları etkisi altına aldığı dönemde ülkemizde kıymeti pek de bilinmeyen bir anime vardı: Digimon Adventure. Bir grup çocuğun farklı bir dijital evrene geçmesiyle başlayan hikâye bu paralel dünyada yaşayan canlılarla girilen etkileşimlerle birlikte bir eve dönüş macerasıydı. Aynı yıl PS1'e çıkan *Digimon World* isimli oyun da çizgi dizisine bağlı kalmıştı. Yetersiz yabancı dil ve oyun dünyasını yeni yeni öğrenmeye çalışan ben ve arkadaşlarım hem zorlanmış hem de çok keyif almıştık. İşte bu oyundan tam 20 yıl sonra yine Bandai tarafından *Digimon Survive* isimli, hayatta kalma, strateji ve rol yapma öğelerini içeren bir oyunun çıkacak olduğunu öğrendiğimden beri yerimde duramıyorum.

Geçtiğimiz yıllarda onlarca oyun piyasaya çıksa da 1999 yılından sonra ilk defa direkt olarak animedeki konuyu işleyen bir oyunu harikulade modern çizimler ve iç içe geçmiş 2-3 boyut grafiklerle oynayacağız. Oyun sırasında aldığımız kararlar ve yaptıklarımız nedeniyle dijital canavarlarımız farklı şekillerde evrim geçirecek, hikâyede yer alan karakterlerin ölümleriyle yüzleşmek zorunda kalacak, bütün bunların sonunda oyunun farklı yollarından bir tanesini göreceğiz. Kararlarımız sonucunda hikâyenin değişeceğini duymak güzel tabii ama bu sonlar gerçek anlamda mı farklı yoksa ufak tefek değişiklikler mi var, bunu zamanla göreceğiz.

Eski dostum Agumon'la buluşacağım günü dört gözle bekliyorum.

TÜR: Taktik / RYO • YAPIM: Witchcraft • DAĞITIM: Bandai Namco • PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019



ÖMER, ENGİN & EREN E. Bunu İstiyor!

Death Stranding

Ömer: Benim burada ne işim var, bu oyunun burada ne işi var, neler oluyor?! 2019 oyunları dedik beyler! Kim soktu Death Strainding'i buraya? Tamam danalar gibi bekliyorum oyunu da çıkmaz ki yahu 2019'da?

Eren: Çıkacak! Nasıl bu kadar eminsin dersen yıldızlardaki tüm işaretler, kayalardaki yosunların yönü ve kuşların ötüş... Yok yok Kojima dedi ki "2019 balinanın yılı olacak". Kendisinin balinalara olan sevgisi malum ve Death Stranding'in kıyıya vuran balinalar için kullanılan bir deyiş olduğunu da biliyoruz. Ayrıca oyunun büyük oranda tamamlandığını, Japonca seslendirme aşamasına geçildiğini de biliyoruz. Geçen yıl içinde TGS'de yapılan sunumun bol konuşmalı az videolu oluşu da esas planın 2019'u sağlam geçirmek olduğunun göstergesi. Mart-Nisan gibi başımızdan aşağıya kovayla oynanış videosu dökmezlerse namerdim.

Engin: Lamı cimi yok, o oyun buraya gelecek arkadaş, hem de bu sene gelecek! Eren'in iddiasını görüyor ve artırıyorum, yılın ilk yarısında gelecek :) Neden? Çünkü daha en başında "olimpiyatlardan önce" dedi Kojima. Olimpiyatlar 2020'de olduğuna göre DS 2019'da geliyor demek ki. "Akira'dan önce" de dedi Kojima. Akira Temmuz 2019'da geçtiğine göre bu tarihten önce gelmesi lazım. Peki planlar değişmiş olamaz mı? Olmamalı. Çünkü Kojima geçtiğimiz yıl sonunda "Her şey planlandığı gibi gidiyor, takvime uygun ilerliyoruz. Bir erteleme söz konusu değil." dedi. O zaman "Balina Yılı" kutlamaları için hazırlıklar başlasın!

Ömer: Yani tamam, güzel şeyler söylüyorsunuz, ikna edici şeyler söylüyorsunuz da ne bileyim, inanasım gelmiyor. Daha MGS V çıkalı ne kadar oldu da, Kojima ne ara Konami'den ayrıldı, ne ara yeni firma kurdu, ne ara yeni proje geliştirip yeni oyun motoruna alıştılar da ne ara bitirdiler oyunu. Hayır Kojima da paso orada burada dolanıp tweet atıyor, daha vardır o oyunun bitmesine gibi geliyor bana hâlâ. Neyse ama hadi 2019 olsun da şöyle doya doya Kojima beyni ürünü yiyelim. Sakatat çok sevmem de beyin Kojima'nın olunca yenir bence. Adam ömrü boyunca ilk kez bu kadar özgür oluyor ve elinde ilk kez bu kadar büyük imkânlar var, hayal kırıklığı gibi bir ihtimal yok o yüzden Death Stranding'de.

Eren: Şimdi baktım da MGS V 2015 Eylül'ünde çıkmış, e 4 yıl olmuş olacak zaten bu yılın Ekim'i gibi çıksa ki zaten bu AAA bir oyun için optimum bir süre. Ben Decima motoruna alışmalarının hızlı olduğunu düşünüyorum zira sıfırdan yapmadılar ve kesinlikle Hollanda'dan yardım gelmiştir. Zaten Sony'nin yöneticileri de gördükleri en hızlı şekilde yapılan oyunlardan birinin bu olduğunu söylemişlerdi. Ben size direk zaman aralığı vereyim hatta dostlar. 15 Eylül - 15 Ekim arası, en geç Kasım başı bu oyun çıkar. Sizin bahisleri de alalım ufaktan.

Engin: Kojima, Decima motoru Kojima Productions'ın kullanımına sunan Guerrilla Games'i ziyaret edip Death Stranding'i gösterdi geçtiğimiz günlerde. Stüdyo çalışanları 2 saatlik bölümünü gördükten sonra oyuna hayran kaldıklarını söylüyorlar. Demek ki Kojima ve ekibi bu oyun motoruna uyum sağlamakta hiç de zorlanmamışlar, ortaya iyi bir iş çıkarmışlar. Decima'nın geliştirilmeye devam ettiğini ve bu süreçte ortak çalıştıklarını göz önünde bulundurursak, gayet verimli bir 3 yılı geride bıraktıkları söylenebilir. Oyunun artık tamamlanmak üzere olduğunu, yerelleştirme çalışmalarına başlandığını biliyoruz.

Ömer: Peki Eren, peki Engin, ne bileyim orada koskoca Sekiro'lar, bilmem neler dururken neden Death Stranding? Daha yürüyen adam dışında bir oynanış görmedik bile.

Eren: Kojima'dan babam çıksa oynarım abi. İsterse sabit dursun Norman yani, hiç fark etmez ki benim pek sevdiğim Fransız Lea Seydoux da var oyunda. Yeterli sebepler bunlar bence :)

Engin: Kojima, bu sefer olabildiğince özgür ve istediği her şeyi yapabileceği bir ortam bulmuş durumda. Böyle olunca da varını yoğunu ortaya koyduğu bir yapımla kökünden değiştirmek istiyor "oyun" algısını. Bunu başarabilecek kaç isim sayabiliriz ki ondan başka? Hele ki yarım yamalak noktaladığı MGS serisi ve yapmasına izin verilmeyen Silent Hills'in ardından imzasını atmak isteyecektir. Dönüp dönüp bakacağımız, üzerine kafa yoracağımız ve uzun bir süre boyunca konuşmaya devam edeceğimiz bir oyun olacak bana kalırsa.

TÜR: Aksiyon • **YAPIM:** Kojima Productions • **DAĞITIM:** Sony • **PLATFORM:** PS4 • **ÇIKIŞ TARİHİ:** –

MERVE Bunu İstiyor!

Borderlands 3

Herkesin bildiği bir sır olarak başlayan *Borderlands 3* inatla bu durumunu korumaya devam etse de inanıyorum, 2019'da geliyor. Bildiğimiz her şeyin tahminden ibaret olması da süreci daha çekici mi yoksa çekilmez mi yapıyor bilmiyorum, ikisinden de biraz belki (Handsome Jack gibi adeta, ehe ehe). Oyunun Unreal Engine 4'ten faydalanacağı, kesin bilinen tek şey gibi şu an.

Karakterlerle ilgili bazı sızıntılar oldu geçtiğimiz aylarda. Bunlar hep dedikodu tabii ama sızan artwork'ler de çok inandırıcıydı, inanmak istiyorum. Bildiğimiz (veya bildiğimizi sandığımız) temel karakter özellikleri şöyle:

- **Soldier/Gunner:** Robotlu sınıf, titan çağırabiliyor.
- **Siren:** Brick gibi yakın mesafe odaklı bir kadın karakter (Phaselock <3)
- **Assassin:** Zer0'ya benzer.
- **Hunter:** Avcımızın üç adet evcil hayvanı olacak! Alfa aşamasında olduğu söyleniyor, hayvanların davranışını ayarlamak zormuş diyorlar. Ayrıca karakterin kendisi bir robot.

BL 2'yi farklı vault'ların olduğunu öğrenerek bitirdiğimiz için 3. oyun Pandora'dan farklı mekânlarda geçecektir. Serilerde bir oyun müthiş başarılı olduğunda hep devamının bu standarda ulaşamamasından korkarım ama çok zor değil ya. Bir dolu kaçık, bir sürü silah ve loot, dıkşın ve dıkşın. Hatta biraz daha dıkşın, zira çok fazla dıkşın diye bir şey yoktur!

TÜR: FPS • **YAPIM:** Gearbox Software • **DAĞITIM:** 2K Games • **PLATFORM:** – • **ÇIKIŞ TARİHİ:** –

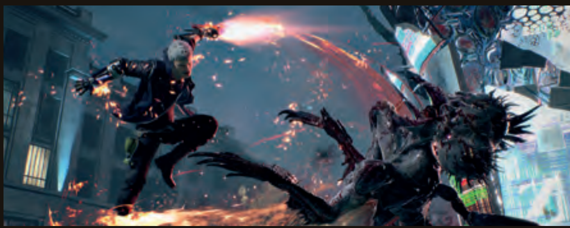
ONUR Bunu İstiyor!

Devil May Cry 5

Daha 2018 yazının başlarında Switch sahibi oldum ve yeteri kadar *Splatoon 2* ve *Breath of the Wild* oynadığımı düşündüğüm 3 ay sonrasında dövizin fırlamasıyla 2 platforma birden oyun alamayacağımı kabullenip "Switch'i satayım bari, yakın dönemde pek de beklediğim bir oyun yok" dedim. Evet, buna daha geçenlerde incelediğim *Super Smash Bros. Ultimate* de dâhildi. Eylül'ün başlarında kendimi ikna etmiştim ki 14 Eylül'de yapılan Nintendo Direct tüm planlarımı altüst etti. Çok basit ve içimdeki *Animal Crossing* sevdasını körüklemeye yeten bir videoyla Switch için *Animal Crossing* geleceğini duyurdu Nintendo.

Bu oyunun 2019'da en çok beklediğim oyun olmasının sebebi apayrı. *Animal Crossing*'in neden kendine bu kadar bağladığını açıklayabilmek inanın çok zor. Oyuna şöyle üstünkörü baktığınızda "hayat-şehir simülasyonu" diyebilirsiniz. Fakat buna gerçek zamanlı dünya, renkli ve huyları farklı olan yığınla karakter ve günlük takip etmeniz gereken etkinlikler de eklenince aslında göründüğünden detaylı ve eğlenceli bir oyun *Animal Crossing*. Ve işin en hoş yanı, özellikle bu NPC çeşitliliği sağ olsun, her *Animal Crossing* oyuncusunun oyunla olan tecrübesi apayrı oluyor. Bu tecrübeyi minik değil de kocaman bir taşınabilir ekrana sahip platformda, her yerde yaşayabilecek olmak da bu sene en çok beklediklerim arasına koyuyor *Animal Crossing*'i. Biraz heyecanımı dindirmek için 3DS'e döneyim dedim de 644 gün şehre uğramayıp üstüne şehirdeki herkesten azar yiyince hevesim kursağımda kaldı biraz. Switch için beklemeye devam edeyim en iyisi ben.

TÜR: Aksiyon • YAPIM: Capcom • DAĞITIM: Capcom • PLATFORM: PC, PS4, X-One • ÇIKIŞ TARİHİ: 8 Mart



ALİ Bunu İstiyor!

Doom Eternal

Bu dergiyi biraz da görüşlerimiz için alıyorsunuz biliyorum ama sizlere neden *Doom Eternal*'ın en çok beklediğim oyun olduğunu anlatmak biraz abes kaçıyor bence ya. Bırakın oyuncuları, sokaktaki dedeler bile o son muhteşem *Doom* oyunundan sonra *Doom Eternal*'ı bekliyorlardır. Sonuçta muhteşem olan bir oyunun devamının daha az muhteşem olacak hali yok ya?

Doom Eternal, serinin hayranlarını *Doom*'un doğru yaptığı bütün elementleri üzerine koyarak, üstüne şerbet katarak sunarak mutlu edecek gibi duruyor. Farklı silah geliştirmeleri ve özellikleri sayesinde şeytan öldürme sanatında yeni akımlar başlatacak, cehennem temasını biraz olsun değiştiren kıyamet sonrası şehirlerdeyse şeytansız bir medeniyetin ilk adımlarını atıyor olacağız. Gösterilen videolarda kahramanız Doom Slayer'a gelen en büyük özelliğin farklı noktalara hızlı çıkmasına imkân verecek fırlatma kancası olduğunu gördük. Bu da demek oluyor ki id Software "oyuncumuz sıkılır, yürümeye üşenir" benzeri mazeret bulmadan daha büyük alanlar ve daha farklı platformları oyuna dâhil edebilecek. Düşünsenize; 100 metrekarelik bir alanın bir köşesinde kolunuzdan çıkan dev bıçakla bir imp'i ikiye bölerken bir anda haritanın diğer tarafına kanca atarak bir Pinky Demon'ı karşınıza alıyorsunuz.

Doom'un bana göre tek zayıf yanı çok oyunculu moduydu ki id Software'den şimdilik bu konuda ses çıkmadı. *Quake Champions* hayal kırıklığından sonra o işin hakkını verebilecekleri konusunda şüphelerim olsa da, bunu da kotarmaları durumunda *Doom Eternal*'ın tüm zamanların en iyi FPS'lerinden biri olması için tek neden kıyametin gerçekten kopması olurdu herhalde.

TÜR: FPS • YAPIM: id Sofware • DAĞITIM: Bethesda • PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch • ÇIKIŞ TARİHİ: –

EGE Bunu İstiyor!

Pokémon Switch

2019'da oynamayı hevesle beklediğim epey oyun olsa da dosya konusu için seçim yapılırken listedeki hiçbir oyunun içimi kıpırdatmadığını fark ettim ve dedim ki "Pokémon nerede?". 2019 yılının son günlerine doğru çıkması planlanan yeni Pokémon oyunu için iki temel ihtimal var. İlki, Pokemon Stars adlı bir Sun/Moon HD sürümü. Ben buna inanmak istemiyorum. Sızıntılar gerçekse bile rafa kaldırılan bir proje olduğunu umuyorum zira Sun/Moon üstü Ultra Sun/Ultra Moon gelmişken bir de Switch'e çıkarmak rezil bir hareket olur. İkinci ihtimal anlı şanlı 8. nesil Pokémon RYO'su. Bu ihtimal daha kuvvetli çünkü 8. nesil pokémon'larla ve evrimleşmiş, yeni mekaniklerle bir oyun geleceği yönünde açıklamalar yapıldı.

Peki neler görebiliriz? Masuda, önceki oyunlarda pokémon aktarımı konusunda sorun olduğunu ve elinden gelirse bunu çözmek istediğini söylemişti. Pokemon Bank sisteminin birkaç oyundur çalıştığını düşünürsek bunun Switch'e de gelmesi muhtemel. Hem çevrimiçi hem de Switch'in taşınabilirliğini kullanan çok oyunculu modlara özen gösterilmesi de mantıklı olacaktır. Bir de Pokémon Let's Go'nun görsel kalitesini alırsa tadından yenmez. Özellikle bu kalite 3D grafiklerde diz seviyesindeki çimenden bir anda görünmez Tauros fırlaması falan saçma duruyor. Pokémon'ları görebilmek de zaten yaşayan dünya hissini artıran bir özellik. Birkaç sürpriz yeni mekanik geleceğini de söylediklerine göre bize heyecanla beklemek düşüyor!

TÜR: RYO • YAPIM: Game Freak • DAĞITIM: Nintendo • PLATFORM: Switch • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 Sonları



EMRE S. Bunu İstiyor!



Samurai Shodown

Retro kafa bir oyuncu olarak genelde yeni oyunlar beni sizin kadar heyecanlandırmıyor ama söz konusu SNK olunca iş başka. Tabii bu heyecanımın asıl sebebi Çinlilere satılan SNK'nın benim âşık olduğum eski ruhundan izler taşıyor olması. SNK müzikleri konserleri, animasyonlar, manga'lar, artbook'lar… O yüzden aynı ruhun bu yeni *Samurai Shodown*'da da iş yapacağını düşünüyorum, tıpkı *The King of Fighters XIV*'ta yaptığı gibi.

Videolardan görüldüğü kadarıyla oyun üç boyutlu grafiklere sahip olsa da oynanış *SF* serisi gibi iki boyutlu. Gerçi *SS* serisi ilk kez üç boyutlu olmuyor, bundan önce birkaç kere daha denemiş ama sonuçları pek tatlı olmamıştı. Lakin oynanışı dediğim gibi klasik iki boyutlu olursa bir sorun olacağını düşünmüyorum, keza SNK'nın yeni jenerasyonu da bir yerden yakalaması lazım.

Kadro şimdilik klasik karakterlerden oluşuyor. Bir ara internette ilk oyunun yeniden yapımı olacağı yönünde bir söylenti dolaşsa da bu doğru değil, gayet kendi öyküsü olacak. Bir diğer söylenti de eski serideki gibi kanlı bitirişler olacağı yönünde ki (Haohmaru'yla adam dilimlemeye doyum olmaz) (Ukyo keser - Ö) gerçekleşirse çok doğru bir karar olur bence. Keza şimdilik son darbeleri de özel animasyonlar süsleyecek gibi duruyor.

Henüz oyunla ilgili çok detay ortaya çıkmasa da hem firmanın vizyonu hem de ilk video beni gayet heyecanlandırdı. Zira *KoF*'un ardından *Samurai Shodown* da başarılı olursa *Fatal Fury, Last Blade* hatta belki de *Art of Fighting* gibi diğer seriler için kapılar ardına kadar açılacaktır. İşte o zaman değmeyin keyfime benim!

TÜR: Dövüş • YAPIM: SNK • DAĞITIM: SNK • PLATFORM: PC, PS4, X-One, Switch • ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

TARIK Bunu İstiyor!

Anno 1800

Şimdi bu listede *Anno*'nun ne işi var diyeceksiniz, haklı olabilirsiniz. Seviyorum ama ya.

Bilimli kurgulu, ottan topraktan enerji kazanıp uzay askerleri çarpıştıran strateji oyunlarından sıkılan insanları stratejiye yeniden alıştırmaya geliyor *Anno 1800*. Bana göre zincirinin en sağlam halkası olan *1404*'ün oynanışını geliştirmiş epey, saatini de tarihin en karmaşık zamanlarından endüstri devrinin ilk dönemlerine kurmuş. Güney Amerika'nın zengin toprakları keşfedilmeyi bekliyor, Avrupa mikroplarını yerlilere gönlümüzce saçma imkânı bulacağız demektir bu.

Sevenleri bilir, *Anno* oyunlarında ticaret hemen her zaman savaştan daha ön plandadır. *1800* de aynı geleneği sürdürüyor, hatta biraz daha köklere dönüyor bu konuda. Farklı kıtaların mimarileri her zamanki gibi göz alıcı. Devasa Avrupa şehirlerimizin içinde de kocaman sanayi bölgeleri, demiryolları, buharlı gemilerin zincirlediği limanlar katılıyor. Diplomasiyle, stratejiyle, sömürgeleşmeyle ve en önemlisi ticaretle kurulacak yeni imparatorluklar bizi bekler yani. Savaşın ön planda olmadığı bir GZS de her zaman beklemeye değer zaten.

TÜR: Strateji • YAPIM: Blue Byte • DAĞITIM: Ubisoft • PLATFORM: PC • ÇIKIŞ TARİHİ:26 Şubat



UBISOFT AŞIRI BÜYÜK OLMASA DA HATRI SAYILIR ANNO SEVER KALABALIĞI HEP AZ ÇOK MEMNUN ETMEYİ BAŞARDI.

Siz de gelin!

Şimdi en çok istediklerimizi yazdık ama bu demek değil ki şu aşağıdaki dostlarımızı görmezden geleceğiz! ■ÖMER



KINGDOM HEARTS III

Aslında şahsen benim en çok istediğim oyun Death Stranding'den bile çok Kingdom Hearts III ama bu ay çıktığı için ayrıca yer vermeyelim dedik. Hoş oyun vakitlice gelmediği için incelemesi de sonraki sayıya kaldı öte yandan. Öyle de saçma bir durum.



RESIDENT EVIL 2

Fazla söze ne hacet, bu ayki kapağımızın yıldızı zaten. İlerleyen sayfalarda bulabilirsiniz kendisini... Aylık dergi olunca böyle bir senkron sıkıntısı yaşanıyor işte, biz daha bekliyoruz demeye kalmadan oyun çıkıyor, lafı ağzımıza tıkıyor. Çok zor işler.



TRIALS RISING

Biliyorum oynayanınız az ama Ubisoft'un bu uçmalı kaçmalı aşırı çılgın motosiklet akrobasisi serisini denerseniz muhtemelen sandığınızdan çok daha fazla eğleneceksinizdir. Yenisi de her açıdan çapını büyütmüş görünüyor.



JUMP FORCE

One Piece, Naruto, Bleach, Dragon Ball, Rurouni Kenshin, JoJo, My Hero Academia, Hunter x Hunter ve nicesinden karakterler, gerçekçiğimsi ve çok şık bir görsellik eşliğinde birbirine dalıyor. Bir animeseverin bu oyunu beklememesi düşünülebilir mi?



FAR CRY: NEW DAWN

76'nın boşalttığı Fallout tahtına çok oyun göz dikti, Far Cry bile onlardan biri sayılabilir bir bakıma. Ama sunduğu kıyamet sonrası dünya gördüğümüz çoğu oyundakinden çok daha renkli. Hem Far Cry olarak hem de post apokaliptik bir yapım olarak ilginç bir deneyim olacak.



ANTHEM

Destiny, The Division, Borderlands, Warframe gibi birbirinden büyük yapımların cirit attığı loot-shooter arenasına giriş yapan Anthem ya vezir olacak ya rezil. Sabri demosu hakkında epey detay yazdı bu ay.



METRO EXODUS

Dmitry Glukhovsky'nin ünlü romanları 2033 ve Last Light gibi son derece başarılı oyunlara ilham oldular ancak serinin üçüncüsü Exodus çapını çok genişletiyor. Görselliği, dünyası, oynanış elementleri şahane duruyor. Yeni bir FPS klasiğiyle karşı karşıya olabiliriz.



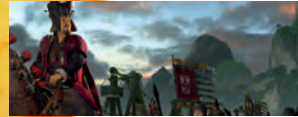
DIRT RALLY 2.0

Dirt serisinin genel kitleye değil de daha ciddi oyunculara hitap eden üyesi Rally'nin yenisi. İlki kadar sağlam çıkacak mı bilmiyoruz ama kendini zorlamayı seven yarış oyuncuları için ideal bir ortam sunacağına şüphemiz yok.



DEAD OR ALIVE 6

Cici cici kızların birbirine daldığı, ama primini sırf kızlarından da yapmayan, gelişmiş bir oynanış da sunan Dead or Alive serisinin yenisi. Bu arada bilmeyenler için sürpriz: Bu seride erkek karakterler de var aslında.



TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

İlk çıkışını sıkıntılı yapan Rome II, yan oyunumsu Attila, iki fantastik yapım derken şöyle yeri göğü inletecek bir tarihi TW görmeyeli uzun zaman oldu. Three Kingdoms TW oyuncularına özlediğini fazla fazla verecek, şüphem yok.



TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

"İlk oyunun Washington'lısı" olmaktan öteye geçecek mi bilinmez ama iyi çıkış yapmayan The Division'ı Ubisoft zamanla şahane toparlamıştı. Aldığı dersler sayesinde The Division 2 çok daha fazla ses getirebilir.



DAYS GONE

2019 çıkışları kesin olmayan Death Stranding ve Tsushima bir yana, bu yıl çıkacağı kesin tek Playstation'a özel oyun Days Gone. Hafif The Last of Us kokuyor, onun kadar efsane olmayacağa da benziyor ama yine iyi oyun olacağı kesin gibi.



CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED

Mario Kart'a ciddi rakip olmayı başarabilmiş tek oyundu CTR, Nitro-Fueled da onun geliştirilmişi. Nihayet birileri bu türe başka platformlardaki talebi görebildi.



SHENMUE III

Tarihin en çok istenen devam oyunları listelerinin tepelerinden inmeyen serilerdendi Shenmue. Hikâye yarım kalmıştı her şeyden önce. Kitle fonlaması sağ olsun, rekor bağışlar topladı Shenmue III. Tekrar tekrar ertelenmesine rağmen artık bu yıl çıkar diye düşünüyorum.

2019'dan BUNLARI İstiyoruz!



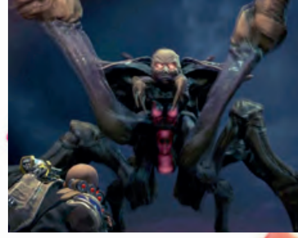
MORTAL KOMBAT 11

Efsane serinin yeni üyesini yeni duyurdular ve çok bekletmeden 2 aya çıkarıyorlar. Bir ilk bakışımız var bu sayıda, göz gezdirmenizi bekler.



RAGE 2

Sizi bilmem ama Rage 2, videolarında benim beklediğimden çok daha iyi duruyor. Doom'umsu aşırı aksiyon FPS ve açık dünya nasıl bir birleşim olacak, asıl oynarken göreceğiz ama tabii.



PHOENIX POINT

En eski XCOM'ların yapımcısından gelen, belki de XCOM'dan daha XCOM bir oyun Phoenix Point. Bir strateji klasiği olacağına kesin gözüyle bakıyorum.



CATHERINE: FULL BODY

Bu oyunu oynadığımda ciddi psikolojim bozulmuştu. Şimdi de bayağı bir genişletilmiş yeniden yapımını oynayıp tımarhanelik olmak için sabırsızlanıyorum.



CONTROL

Max Payne ve Alan Wake'in başarısını Quantum Break'te ancak yarı yarıya yakalayan Remedy'nin yeni denemesi Control. İyi duruyor, o kesin, ama yeni bir efsane olur mu, o biraz şüpheli.



JUDGEMENT

O kadar övülmesine rağmen Yakuza serisiyle yeni tanıştım ve o kadar övmekte haklılarmış! Judgement da aynı yapımcılardan gelen benzer bir oyun. Aynı başarıyı yakalar mı göreceğiz.



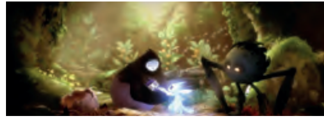
GEARS 5

Microsoft'un baş tacı ettiği Xbox'a özel oyun serilerinin en önemlilerinden Gears of War'un yenisi de 2019'da gelenlerden. Ömrünün sonlarında olduğu söylenen konsol neslinin, Xbox ayağının son büyük oyunu olabilir.



FORTNITE

Bir erken erişim efsanesinin daha tam sürüme çıkışına şahit olmak üzereyiz sanırım. Hoş bu saatten sonra on yıl erken erişimde kalsa da bir şey olmaz, o ayrı.



ORI AND THE WILL OF THE WISPS

Harika atmosferi ve oynanışıyla anında bir platform klasiği olmuştu Ori and the Blind Forest. Devamı da bir o kadar güzel duruyor.



WASTELAND 3

Kitle fonlamasının ilk başarılı örneklerindendi Wasteland 2. Yine kitle fonlamasıyla hayat bulan üçüncü oyun bu kez Colorado'da geçecek.



STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Tarihin en kötü oyun duyurularından biriydi ve henüz hiçbir şey görmedik ama Respawn, yani Titanfall'ların yapımcısının elinden çıkacak bir Star Wars oyunu beklenmez de ne yapılır?



SKULL & BONES

Hani herkes diyor ya "AC'lerde deniz savaşları pek kalmadı artık, Ubisoft da bari ondan ayrı oyun yapalım demiş" diye. Haklı gibiler ama bu kötü bir şey değil. Güzel yapsınlar yeter.



WOLFENSTEIN: YOUNG BLOOD

Blazkowicz'in ikiz çocuklarını yöneteceğimiz bir yan oyun. Son büyük çaplı Wolfenstein yan oyunu The Old Blood bayağı iyiydi.



WARCRAFT III: REFORGED

Zamansız gerçek zamanlı strateji klasiği Warcraft III'ün eski halini bile açıp şu an oynayabilirsiniz ama bunu pırıl pırıl grafiklerle yapmak daha da güzel olacak, o kesin.

136

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Artifact	7+	75
Beholder 2	7	78
Counter-Strike: Global Offensive (Upd.)	-	-
DayZ	4+	-
Edge of Eternity (EE)	-	-
Equilinox	8	-
Escape Doodland	5	-
Euro Truck Simulator 2: Beyond the Baltic Sea	7	-
Farming Simulator 19	8	73
Fighting Ex Layer	7	73
Gris	8+	83
Iris.Fall	7	70
Just Cause 4	5	69
Kenshi	8+	78
Mutant Year Zero: Road to Eden	7	78
Oriental Empires (GKN)	6+	74
PlayerUnknown's Battlegrounds	6+	72
Sunset Overdrive	8	-
Super Smash Bros. Ultimate	9	93
The Room Three	9	-
Treasure Hunter Simulator	4	-
Underworld: Ascendant	3+	38
Universe Sandbox² (EE)	-	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

KÜÇÜKKEN KİTAPKURDU YEDİĞİM İÇİN
HASTALANMIŞTIM.
ŞİMDİ HEM KİTAPTAN HEMDE KURTLARDAN
NEFRET EDİYORUM.





OGZ TAKIMI



ENGİN VURAL

"Dante gibi ortasındayız ömrün" denilen yaşı geride bıraktım artık. Yıllarca etrafımdakiler oyunlarla irtibatımı ne zaman keseceğimi merak edip durdular. Artık herhalde cevabın "hiçbir zaman" olduğuna kanaat getirmişlerdir :) Her yaşta oyunlardan alınabilecek başka tatlar olduğunu söyleyemez miyiz? En azından benim adıma durum böyle. 20 sene sonra hatırlatın da bir daha gözden geçirelim bu konuyu...

SAYILARLA

21
Diablo'yu ilk defa oynayışım ile son oynayışım arasında geçen yıl sayısı.

374
Steam hesabımda "son oynananlar" grubundaki oyun sayısı.

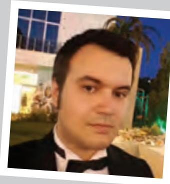
100
Takibe aldıklarımın sayısı. Her gün bu sayı yükseliyor. Buna bütçe yetişir mi!?

ÜÇ ÖNERİ

GRIS: "Oyunlar sanat eseri olarak değerlendirilebilir mi?" sorusuna cevap arayanlar bir de bu oyuna baksınlar derim. 2018'e yakışan bir final oldu Gris.

YAKUZA KIWAMI: Bakmayın Japon işi GTA diyenlere, kendine has bir seridir Yakuza, tadı başkadır. Hazır PC'ye de çıkmışken, hem de bu fiyata, oynamazsanız ayıp :)

PERSONA 5: JRYO tarzıyla aram yoktur diyenlere türü sevdirecek oyunlar listesinde zirveye oynar. Boşluğa düştüysem demek, 2 yıldır olduğu gibi yine kendimi başında buldum.



ALİ SEZGİN

Son zamanlarda hayatımla ilgili fark ettiğim en önemli şey kontrol edemeyeceğim çok fazla detay içinde yüzdüğüm oldu. Ummadığım güzellikler olduğu gibi ters giden o kadar çok şey çıktı ki karşıma... Oyunlar konusundaysa bir dönem kaybettiğim heyecanımın geri geldiğini hissediyorum. Bunun oyunların güzelleşmesiyle de alakası yok. O kadar stresin içinde tek kaçış bilgisayar oyunları oldu çünkü yeniden.

SAYILARLA

45
2018 yılında çeşitli firmalarla gerçekleştirdiğim VR projelerine ait görüşme adedi.

6
Olumlu sonuçlananlar. İşin komik yanı, olacak dediklerimin hiçbiri olmadı.

12
Hobi için topladığım, kaykaydan dj setine, yapımcısını batıran oyun ekipmanı sayım.

ÜÇ ÖNERİ

SUPER MONDAY NIGHT COMBAT: Artık sunucuları kapalı. Bu oyunu tavsiye ediyorum çünkü dönemine göre çok yenilikçiydi. Videolarına bakın, neden bahsettiğimi anlarsınız.

FORTNITE: Aslında Fortnite toplamda 5 saat oynamamışımdır. Tavsiye ediyorum çünkü belki günün birinde benim göremediğim bir parıltı görüp siz de bana geri tavsiye edersiniz.

DIABLO III – ETERNAL COLLECTION: Benim gibi çok gezen ve az uyuyan bir oyuncuysanız ve/ya aile ziyaretlerinde Yemekteyiz izlemek istemiyorsanız gözü kapalı öneririm.

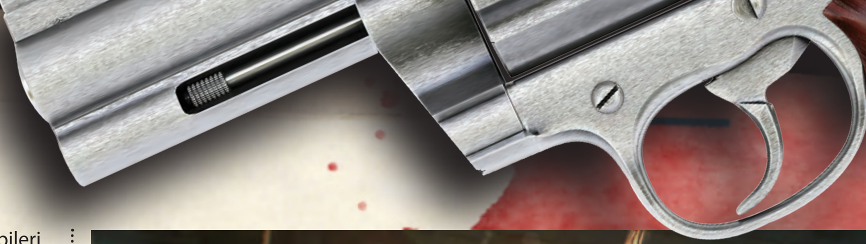
57

one ps4 win

RESIDENT EVIL 2

"GÜÇ OLAN, ÖLÜMDEN KAÇINMAK DEĞİL KÖTÜLÜKTEN KAÇINMAKTIR; ÇÜNKÜ KÖTÜLÜK ÖLÜMDEN DAHA HIZLI KOŞAR." - SOCRATES

EREN ERYÜREKLİ



Tam da bu yüzden 22 yıldır zombileri avlayıp duruyor, canavarlarla kapışıyor ve her seferinde kötülüğün bir başka şekilde geri döneceğini biliyoruz. Zira kötülük uyumaz. İnsanların karanlık saatlerde kurduğu fikirlerde ve Albert Wesker gibi yozlaşmış şahısların eylemlerinde yaşar. Bu yüzden kalıcıdır, buralıdır ve bizim bir parçamızdır. Zombiler, canavarlar ve yaratıklar bizim aynadaki izdüşümlerimiz, medeniyetimizin en sefil yanlarıdır, bu yüzden sanat onlardan vaz geçemez ve tarih boyunca tekrar tekrar karşımıza gelirler. İşte *Resident Evil 2*'nin yeniden yapımı da bu tekrar etme, olanı geliştirme ve yeniden yorumlama geleneğinin en son halkası. Ve bu öyle bir halka ki kabuslarımıza yeni malzeme bulmakta hiç zorlanmayacağımızı garanti ederim. Uzun bir gece olacak, hazırlıklı gelin…

20 YIL ÖNCE 20 YIL SONRA

İlk Play Station'ın en verimli zamanında çıkmıştı *Resident Evil 2* ve survival horror türünde zirveye ulaşmıştı bile. O dönemlerde oyunda bir odadan diğerine geçmeyi bile başarı sayan gencecik benim yaşadığım korku ve oyunun bitirdiğimdeki zafer hissiyatıysa tarif edilemez düzeydeydi. Şimdi aradan 20 yıl geçmişken hiç hesapta yokken incelemesi bana kalan oyundan beklediğim tek bir şey vardı. Grafik atmosfer zaten belliydi fragmanlardan, süper olacaktı. E oynanış da modernize edilirdi zaten. Ama o kesif korku ve anksiyete hali, o her köşeden bir şey fırlayacak hissi ve daha da derindeki bir şeylere seslenen o kötücül aura halen oyunun üstünde olacak mıydı? Peki ya tek bir zombiyi bile indirmekten gelen başarı hissi? Bu düşünceler eşliğinde açtığım oyun daha ilk dakikadan tonal sertliğini ve vizyonunu belli ederken başlangıç karakteri olarak seçtiğim Leon'un kâbus gibi giriş kısımlarından da anladığım üzere fenalıklar geçirtecek, soğuk terler döktürecek bir serüven beni bekliyordu. Yine. Yeni ve yeniden.



Kafadan koparan espri kavramını çok yanlış anlamışsın William.

İÇİMİZDEKİ ŞEYTANIN ETTİKLERİ

Bir korku/hayatta kalma oyununa yaraşır şekilde olaylar uğursuz bir gecede, zombi salgınına yenik düşmüş Racoon City'de geçiyor eskiden olduğu gibi. Başlangıçta yeniyetme polis Leon Kennedy veya Redfield'lardan Claire'i seçerek iki farklı senaryoyu takip etme şansımız var ve mekânlar ortak olsa da aralara serpiştirilmiş olaylar ve yan karakterler sayesinde yeterince farklı bir hissiyat alabiliyoruz. Zaten bir karakterle bitirdiğinizde anında diğeriyle başlamak, önceki hataları tekrarlamamak hissiyatı doğuyor insanın içinde. Amacımızsa bu salgın hakkında öğrenebileceğimizi öğrenmek ve bir şekilde şehirden kurtulmak. Açıkçası çok üstün bir senaryosu yoktu *RE2*'nin. 80'lerin korku aksiyon filmlerinden bolca malzemeyi içine boca edip üstüne harika bir atmosfer ve kaliteli yapım standartları eklenmişti. Hem Leon hem de Claire yaşadıkları onca travmatik olaya bana mısın demeden dayanabilen, hiçbir zaman yılmaz yıkılmaz ve doğruyu söylemek gerekirse 2 boyutlu karakterlerdi. Ucuz Amerikan filmi esprileri da ağızlarından eksik olmazdı. O dönem için yeterli olan bu denklem günümüzde haliyle pek

4K'da zombi beyni patlatmak mı? Nereyi imzalıyorduk?



TOK ADIM SESLERİNİ DUYDUĞUNUZ AN KAÇACAK DELİK ARAMAYA BAŞLAYIN. MR. X'İN ŞAKASIN YOK.



Açık büfe şehirde doktor mezesi iyi gider.





"Beni özlemedin mi cnm? Telefonlarımı niye açmıyorsun?"

EKSTRA OYUN MODLARI

Leon ve Claire'le ana senaryoları bitirdiğinizde 2nd Run denen ikincil senaryoları açılıyor. Eski oyunda bir hayli değişik olan bu yollar yenisinde farklı giriş kısımlarına sahip olsa da çoğunlukla ana senaryoya benzer nitelikteler. Lakin gizli bir boss savaşı ve gerçek sonu görmek için kesinlikle oynanırlar. Tüm bunları bitirdiğinizde 4th Survivor modu açılıyor ki burada serinin sevenlerinin gözdelerinden olan özel tim askeri Hunk ve yemeklik Tofu karakterleriyle oynayıp elinizdeki kısıtlı cephaneyle haritayı yardıra yardıra geçmeye çalışıyorsunuz. Tam bir adrenalin pompası olan bu bölümler oyunun aksiyon kısımlarının da ne kadar başarılı olduğunun bir ispatı aynı zamanda. Sırf Hunk'la oynadığımız bir DLC'ye hayır demezdim şahsen.

EKSTRA MODLARDIR, ÜCRETSİZ DLC'LERDİR DERKEN BİTİRİP KENARA KOYACAĞINIZ OYUNLARDAN DEĞİL RE2.

doyurucu bir materyal sunmuyor takdir edersiniz ki.

Yeniden yapımın bu işe el atışı bence başarılı olmuş zira daha da karanlıklaşan ton karakterlerin görünüşleri kadar duygusal dünyalarına da etki etmiş. Tamam yine bir ölçüde vurdumduymazlar ama tepkileri daha gerçekçi ve diyalogları da daha iyi yazılmış. Özellikle Claire'le oynarken büyük keyif aldım zira değişen zamanla birlikte o da daha güçlü ve kendi ayakları üzerinde durabilen bir karaktere dönüşmüş. Daha kararlı ve Sherry'le olan ilişkisi biraz daha zenginleşmiş. Leon yine biraz düz kalmakla birlikte onun da Ada'yla olan muhabbetleri daha iyi işlenerek karakterin biraz yontulmasına vesile olmuş. Ama derin psikolojik sahneler, paniğe kapılmalar veya kaygılanmalar beklemeyin yine de. Zira karakterler bu duyguları yaşamasa da oynarken siz kendiniz yeterince bu duygulanımlar içinde olacaksınız zaten. Daha sinematik ara sahneler, bol keseden kan vahşet, sağlam bir tempo ve yerinde dramatizasyon eskinin o "ucuz" havasını alarak olgunlaştırıp büyütmüş diyebilirim ki zaten Capcom'un da oyunu yeniden yapmasının başlıca sebeplerinden birisi de bu bana kalırsa. Yani serinin geçmişini saygıyla kucaklayıp geleceğine heyecanlı bir bakış atmak.

AĞZI KAN KOKAN ÖCÜLER

Bu heyecanlı bakış iki şekilde vuku bulmuş. Görsel/işitsel geliştirmeler ve oynanıştaki geliştirmeler. Oyun kesinlikle daha karanlık, daha vahşi ve klostrofobik bir atmosfere sahip. Hatta hafızamı tazelemek için baktığım videolarda eski *RE2*'nin oldukça aydınlık olduğunu şaşırarak fark ettim. İlk kez *Resident Evil 7*'de karşımıza çıkan son derece gerçekçi bir atmosfer yaratılmasına önayak olan RE Engine burada da başrolde ve ışıklandırmalardan kaplamalara, animasyonlardan modellemelere kadar tüm görsel detaylarda gücünü ortaya koymuş. Baştan yapılan oyunun her yanından kalite fışkırıyor desem yeridir. Racoon City Polis Merkezi artık çok daha tekinsiz ve uğursuz görünüyor, kimi yerlerde yalnızca el feneriyle kalıp sağa sola bakarken bir anda karşınıza çıkan zombiyle irkilmekse hiç eskimiyor, kanalizasyonlar daha leş gözükürken serinin en azılı düşmanlarından olan Licker'ların açıktaki beyinleri de artık daha tiksindirici. Tüm bunlar gerçek zamanlı binaural ses düzenlemesiyle desteklenmiş ve (özellikle kulaklıkla oynarken) harbiden orada olduğumu hissettiren, arada sırada dönüp arkama baktıran derinlikli bir ses algısı yaratılmış. Bu tekniği ilk *Hellblade*'de deneyimleyip çok başarılı bulmuştum, burada da hakkını vermişler.

Oynanışsa çok daha sıkı biçimde elden geçmiş. Bu noktada *Resi 4*'te "abi bu sabit durup ateş etme işi baydı ya, şunu omuz kamerası yapsak ya" deyip seriyi kurtaran arkadaşı alnından öpüyorum. Çünkü o oyunda ve serinin devamında mükemmel çalışan bu kamera sistemi burada da harikalar yaratmış. İlk 3 *Resi*, *Code Veronica* ve *0*'da kullanılan tank kontrollerinin gidişine çok sevinenlerdenseniz burada da rahat edeceksiniz demektir. Aynı şekilde oda geçişlerinde eski kafa kapı açılma animasyonları da artık yok. Hatta zombiler kaçtığınız yerlerdeki kapıları açıp içeri girebiliyorlar ki bu da hiçbir zaman çok da rahat hissetmemenizi sağlamış.





- Görsellik muazzam
- Oyuncuyu içine alan harika atmosfer
- Oynanışa getirilen yenilikler tam kıvamında
- Sıkmayan tempoya yedirilmiş aksiyon/gerilim dengesi
- Zombi dehşetini iliklere kadar hissediyorsunuz
- Hikâye ve karakterler daha olgun hissettiriyor
- Tekrar oynanabilirlik üst düzeyde
- Ekstra modlar eğlenceli
- Sorunsuz PC ve konsol performansı

—

- Aşırı pahalı
- Daha uzun olmasını isterdim açıkçası
- A ve B rotaları arasında eskisi kadar çok farklılık ve etkileşim yok
- Müzikler pek akılda kalıcı değil
- Bazen çok fazla git gel yaptırabiliyor odalar arasında

8+



Son Karar

Bir klasiğin yeniden doğuşuna tanıklık etmek hiç bu kadar taze hissettirmemişti. Eski yeni demeden tüm oyunculara hitap eden bir korku şöleni.

YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN ÖNERİLER

• Kafadan ziyade ayağa nişan alın. Hem tutturması kolay hem de zombiler yerden sizi kapamıyorlar. Zira bazı zombilerin kafaya 5-6 mermi yiyebildiğini unutmayın.
• Paniğe kapılmayın. Klasik zombiler oldukça yavaşlar ve kolay atlatılıyorlar. Kalabalıkta heyecanlanıp tüm merminizi boşaltmayın üstlerine.
• Licker'lar sizi göremezler. Dolayısıyla yanlarından yavaşça yürüyerek geçebilirsiniz.
• Leon'la shotgun'ı Claire'le de grenade launcher'ı olabildiğince çabuk alın. Başlarda epey rahatlarsınız.
• Genelde tabancayla ilerlemeye kasın. Güçlü silahları boss'lara saklayın.
• Tyrant'tan kaçınmanın en iyi yolu sürekli hareket halinde olmak, asla bir odada fazla oyalanmayın.
• Kanalizasyonlardayken yanınızda mavi otlardan bulundurmayı unutmayın.
• Eşyalar işlevini tamamladığında kırmızı bir tikle işaretleniyorlar. Atın gitsin.
• Sağlık eşyalarını kombine etmeyi unutmayın, yerden kazanırsınız.
• Şifreli kasalardan güzel silah geliştirmeleri çıkıyor. Onları atlamayın.

Envanter kullanımı daha pratik olmakla beraber yine azıcık yer ve mühimmatla idare etmek durumundasınız. İşin bu kısmının çok değişmemesi bizi bol malzemeye alıştırmış güncel oyunların tersine bir anlayışa sahip olsa da doğru dizayn edilmiş bir mekanik olduğundan az sinir bozukluğu ve sağlam bir başarı hissiyatı olarak bize geri dönüyor.

Zaten *RE2*'nin klasik olarak anılmasındaki en büyük sebep zamanına göre bile oldukça devrimci kaçan bu tasarım tercihleriyle gerçekçi bir panik havası yaratmasıydı. 2019'da aynı paniği yaşıyoruz, içiniz rahat (!) olsun. Çünkü çok iyi oynayıp eşya biriktirseniz bile oyun bazen öyle anlar yaratıyor ki tüm güvenlik hissiniz gittiği gibi, epeyce de bir cephane harcamış olarak ortamı terk edebiliyorsunuz. Öldürdüğümüz her düşmanın oyun boyunca öldüğü yerde kalmasıysa ufak ama gerçekçiliği arttıran bir detay. Yine de daha fazla düşman çeşidi görebilirmişiz (Dev örümcekler nerede?) demedim değil. Lakin karakter başına 10 saatlik (ki birini bitirince öbürüyle daha çabuk ilerlersiniz) oyun süresini de düşününce çok da dert edinmedim bu konuyu. Ara sahneler haricinde yükleme olmaması ve ilginç şekilde *Dark Souls*'u anımsatan mekân bağlantıları da oyunun teknolojik nimetlerinden. Standart ve kolay modlarda kaydetmek için mürekkebe ihtiyaç duymamak ve oto kayıt özelliğiyse tam bir lütuf. Mürekkepsiz çıkmam abi diyenler içinse oto kayıtsız Hardcore mod var. Sinirleri test etmek için birebir.

MUHTAÇ OLDUĞUNUZ KUDRET DAMARLARINIZDAKİ T-VİRÜSÜNDE MEVCUTTUR

Oyunun bu hali çoğunluğu memnun edecektir bence. Zira hem eski tüfeklerin bolca nostalji yaşayabileceği kadar orijinaline sadık hem de yeni gelenlerin oynayabileceği kadar modern. Capcom anılarımızı talan etmeden de güzel bir yeniden yapımın mümkün olduğunu göstermiş herkese. Detaylara verilen önem ve tekrar oynanabilirlik üst düzeyde olunca bize de 2019'un bu ilk bombasının tadını çıkarmak kalmış. Yaşattığı tüm korkuya rağmen aşırı derecede eğlenceli ve kendini sıkılmadan oynatan bir yapım olmuş son model *RE2*.

TÜR: Korku | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom | **DİJİTAL İNDİRME:** 400 TL (Steam) (zammı bastığın için teşekkürler Capcom), 400 TL (PSN), 400 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_Wiki

EN KORKUNÇ RESI DÜŞMANLARI

10.LISA TREVOR (RESIDENT EVIL REMAKE)



Korkunç görünümünün ardında tam bir trajedi vardır Lisa'nın. Kendisi meşhur mimar George Trevor'un kızı olup Umbrella tarafından kaçırılıp otuz yıl boyunca illegal deneylerde kullanılmış, korkunç işkencelere maruz kalmış ve artık tehlike arz ettiğinde de yok edilmek istenmiştir. Lakin Lisa onlardan kaçmayı başarır ve ilk oyundaki malikanenin dehlizlerinde ortalığa dehşet saçmaya devam eder. Normal oyunda olmasa da yeniden yapımın en akılda kalan düşmanlarından birisiydi.

9. G / WILLIAM BIRKIN (RESIDENT EVIL 2)



Kendi hırslarına ve tutkusuna yenik düşmüş bir bilim insanıydı William Birkin. Çok genç yaşlardan beri Umbrella'da çalışmış G ve T virüslerinin geliştirilmesine ön ayak olmuştur. Ölümün eşiğindeyken kendine enjekte ettiği G virüsüyle dönüşmeye başlar ve insanlığını yitirinceye kadar çeşitli mutasyon evrelerinden geçer. Yeniden yapımda çok daha dehşetengiz ve güçlü bir düşman olarak karşımıza çıkan Birkin ve ailesi Umbrella'nın nice kurbanlarındandır bir bakıma.

8. CERBERUS (RESIDENT EVIL 1,2,4,5,6)

Ahhh zombi köpişler. Sizi nasıl unuturuz ki? Serinin başlangıcından bu yana başımıza çeşitli belalar açan bu arkadaşların türleri değişse de bir şey değişmiyor: Deli gibi koşup üzerimize saldırmaları. Aslında çok büyük bir tehdit olmasalar da bu köpekler sürü olarak gelince bayağı terletebiliyorlar, olur olmaz yerlerden üzerinize atılmalarıysa serinin tarihinin en korkunç anlarına vesile olmuştur. Hani insanın en iyi dostuydu lan bunlar? Külliyen yalan!





7. DOCTOR SALVADOR / CHAINSAW MAN (RESIDENT EVIL 4,5)

Kim derdi ki göz yerinde delikleri olan çuvalları kafasına geçirmiş biri tehlikeli gözüksün, uykularımızı kaçırsın. Elinde bir elektrikli testere varsa kaçırır işte. Bu arkadaşlar ve boss versiyonu Dr. Salvador'un gelişini ellerindeki testerenin sesinden duyup nereden geldiklerini görememek yeterince sinir bozmuyormuş gibi bir de tek vuruşta kellenizi uçurma riskleri var. Bariz biçimde korku filmi karakteri Leatherface'den esinlenilmiş olsalar da çuval ve vücuttan çıkan çivi detayları onları özgün kılıyor.

6. LURKER (RESIDENT EVIL 0)

Eski Resi'ler önceden hazırlanmış ekranlar arasında ilerlerdi ve siz o ekranda düşmanı göremeseniz bile doğru ayarlanmış bir saldırıyla düşmanı vurabilirdiniz. Ama aynını canavarların yapması hoş olmuyor. Dev kurbağamsı sülüğümsü yaratıklar olan Lurker'lar işte bir ekrandan öbürüne dil atarak sizi kapabiliyor ve bütün olarak mideye indirebiliyorlardı. Üstelik bunu da yavaş yavaş izlemek zorundaydınız "Geberdin!" yazısını görene kadar. Daha da kötüsü yaratığın midesinde sindirilirken paralize halde ama canlı olmanız. Birkaç gün... Iğğğ...



5. JACK BAKER (RESIDENT EVIL 7)

Aile babası olmak zor işse o babaya karşı durmak daha da zor bir mevzu. Oynarken masaların altına saklanmak isteyeceğiniz derecede gerçekçi ve ürkünç bir düşman Jack Baker. Özellikle başlarda silahsızken ondan kaçmaya çalışıp yaşlananlar var. Kendisi trajik bir karakter olsa da oyun boyunca çeşitli formlarda bize yaşattığı ıstıraplar ona acımamızı güçleştiriyor doğal olarak. "Üzüldüm lan şerefsize" diyemedim ben yani.



4. LICKER (RESIDENT EVIL 2,5)

Konu dillerden açılmışken Licker'ları es geçemeyiz. Derisi yüzülmüş insan gibi gözükmeleri yetmiyormuş gibi bu arkadaşlar tavanı ve duvarları da gayet efektif kullanarak ani saldırılarıyla canınızdan bezdirebilirler. Seri tarihinin en akılda kalan düşmanlarındandırlar ve sizi temin ederim yeniden yapımda da içinize dehşet salmakta üstlerine yok.



3. COMMS OFFICER / SCAGDEAD (RESIDENT EVIL REVELATIONS 1,2)

T-Abyss virüsüne maruz kalan talihsiz iletişim memurunun dönüştüğü bu "şey"in insan yanı da tüm o deformasyonun içinde bir şekilde hayatta kalmayı başarmış durumda ve size kendisini incitmemeniz için yalvarıyor. Oldu cınım, tabii. İğrenç görünümü ve çeşit çeşit saldırısı yetmiyormuş gibi kendisi ayı kapanı falan da kusuyor üstünüze. Neresinden tutsanız sakat yani. Ama tutmayın tabii.



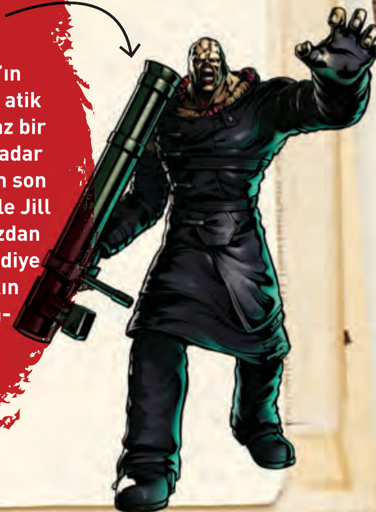
2. REGENERATOR / IRON MAIDEN (RESIDENT EVIL 4)

Las Plagas virüsüyle yaratılmış bu canavarların olayı istediğiniz kadar uzvunu yok edin, hemen yenilerini oluşturmalarıydı. Ta ki kızılötesi dürbünü alıp arkadaşın içindeki parazitleri direkt olarak vurabilene dek. Iron Maiden haliyse sizi kucaklayıp delik deşik etmeyi seven daha da beter bir versiyondu ve bu sıcak (!) kucaklaşmaların Leon adına hayırlı sonuçlanmadığını tahmin edersiniz. Ucuza piercing deliği istiyorsanız başka gerçi.



1. NEMESIS (RESIDENT EVIL 3)

E bunu bir numara seçmeyecektim de neyi seçecektim? Aslında RE2'de gördüğümüz Tyrant'ın bir varyasyonuydu Nemesis. Ama ondan hem daha atik hem de daha zeki olması onu doğanın durdurulamaz bir gücü kılıyordu. T-Virüs'ün nimetlerinden sonuna kadar faydalanan bu ucubenin amacı Racoon City'de kalan son S.T.A.R.S üyelerini temizlemekti ki 3. oyunda bu ihale Jill Valentine'ın başına kalmıştı. Oyun boyunca ardımızdan yorulmak bilmeden gelen, "STAAAARRRZZZZZ!!!" diye bağırarak kafamıza roketler atan Nemesis bırakın Resident Evil tarihini tüm bir video oyun külliyatının en unutulmaz, en korkunç düşmanlarından biriydi. Ki Nemesis zaten Latince'de durdurulamaz düşman, can düşmanı gibi anlamlara sahip.






Mekânlar birbirini tekrar etse de şu gibi değişik ortamlara da girebildiğimiz doğrudur.

THE COUNCIL

Batı Avrupa'da kartlar yeniden dağıtılıyor

İHSAN C. ASMAN

Konsey lafı geçince ister istemez aklıma ilk, en eski Kurtlar Vadisi'ndeki birbirinden değişik tiplerden oluşan Kurtlar Konseyi isimli oluşum geliyor (ortaokul yıllarımı pek verimli geçirmediğim doğrudur). *The Council*'de bir araya gelen topluluğun da motivasyon ve işlevi, devasa ölçeği dışında, Mehmet Karahanlı'nın yönettiği konseyi anımsatıyor aslında. Evet, belki bir Laz Ziya ya da Testere Necmi kadar orijinal karakterler göremesek de Piaggi ve Holm gibi enteresan kurgu karakterlerle birlikte, dönemin kurgu olmayan ve önemli isimlerinden George Washington ve Napolyon gibi kişilerle de laflayabiliyoruz. Tabii böyle şakkadanak konuya girdim ama oyunu oynamayan yahut unutanlar için hikâyeyi anımsatmakta fayda var: Gizli bir topluluğun başında ve kimi okült çalışmalar içerisinde bulunan annemiz, Lord Mortimer isimli gizemli bir adamın düzenlediği ve yalnızca dünyanın önde gelen seçkinlerinin davet edildiği bir partiye gider ve esrarengiz bir şekilde kaybolur. Mortimer durumu Sarah de Richet'nin oğlu Louis'ye haber verir. Kendisini yönettiğimiz Louis de adaya doğru yola çıkar ve olaylar gelişir...

Kariyer günleri

Evvela oyunumuz *LiS*'in ya da x Telltale oyunun RYO soslusu gibi ya da dövüş sistemi olmayan anlatı odaklı bir RYO gibi (Aynı şeyi mi dedim ben sanki?). Oyunda üç temel yetenek geliştirme güzergahımız var: Detektif, okültist yahut diplomat meslekleri üzerine yoğunlaşabiliyorsunuz. Ama tabii ki diğer mesleklerin yeteneklerini de geliştirebiliyorsunuz bir süre sonra. Farklı yeteneklerin işlevselliği, sadece bulmacalarla ilgili ipuçlarını ya da mekânlardaki bazı ayrıntıları fark etmede değil, diğer karakterlerle girdiğimiz etkileşimlerde de ağırlığını hissettiriyor. Değişik diyalog seçeneklerinin yanında, konuşma aralarında ortaya çıkan fırsat anları da Louis'nin becerilerini sergileyebildiği alanlardan. Örneğin dil yeteneğiniz yeterliyse, aralarında Almanca konuşan iki karakterin ne sakladıklarını öğrenmeniz mümkün. Ayrıca her yeni görev öncesi sağdan soldan topladığımız kitaplarla belli yeteneklere geçici olarak artı puanlar eklenmesi hoş bir dokunuş olmuş. Mesela Goethe'nin Genç Werther'in Acıları kitabını okuyarak psikoloji yahut Makyavel'in Prens'ini çalışarak politika yeteneğinize artı puan ekleyebilirsiniz :)

Değişik senaryoları açmak lazım tabii: *The Council*'de gerçekten de yaptığınız seçimlerin kalıcı sonuçları olabiliyor. Louis'nin kalıcı fiziksel hasar edinmesinden tutun da başka NPC'lerin ölebildiği durumlara kadar oldukça ilginç dallanıp budaklanmalar mevcut. Aynı şekilde NPC'ler arasında seçim yapmanız gereken pek çok karar anı var. Ama benim en çok hoşuma giden şeylerden biri de bulmacaların da bu yaklaşıma yedirilmesi oldu. Mesela bir bulmacayı çözdüğünüzü sanıp, bir bölüm sonra esasında hata yaptığınızı çok acı şekillerde öğrenebiliyorsunuz.

Etkileyici 18. yy atmosferi, altyapısı güçlü hikâyesiyle, illa en iyisini istemeyen her oyuncuyu memnun edecektir.



Bu yazıyı görebilmek için efor puanlarınızı çarçur etmeyin fazla.

Dinler tarihi ve mitoloji

Bulmacaları çözerken özellikle Hıristiyanlık tarihi ve Yunan mitolojinden oldukça ilginç anekdotlarla karşı karşıya kalıyoruz. Üstelik anlatılanları ilk defa duyuyorsanız bile, Louis'nin yetenekleri sayesinde, bulmacayı çözme süreci esnasında mevzuyu her hâlükârda öğrenmiş oluyorsunuz. Aynı şey Mortimer'ın malikânesinde yer alan birbirinden değişik ve sanat tarihinde önem arz eden eserlere dair Louis'nin yorumlarını dinlerken de geçerli. Bad Wolf Studio bu anlamda harika iş çıkarmış. Oyunun sonunda Mortimer'la Louis arasında geçmesi muhtemel pek çok senaryodan birkaçının, Peter Paul Rubens'in Çocukları Yiyen Satürn tablosuna bağlanması muazzamdı. Bir bulmacada da ayın hareketleri üzerine kafa patlatırken, Müslümanlıktaki kutsal üç ayların geçtiğini ekleyeyim.







Oynanışın önemli ayaklarından birisi de karakterler arasındaki karşılaşmalar. Bu, birinin odasından gizlice sıvışmaya çalışırken yakalanmanız yahut belli bir meseleyi çözüme kavuşturmanız için birini ikna etmenizin gerekmesi gibi durumlarda olan bir şey. Genelde birkaç aşamadan oluşuyorlar ve doğru diyalog seçeneklerini tercih ederek karşınızdakini kafalamanız gerekiyor. Efor puanı kullanılan ek diyalog seçenekleri de emrinize amade. Hoş ve gerilimli bir dokunuş olmuş. Karşılaşmaları ya da normal karakterler arası etkileşimleri etkileyen birçok malzeme var oyunda ki bunların yönetimi oynanışa başarıyla yedirilmiş. Bunlar dışında maalesef oynanış, çoğunlukla birbirini tekrar eden -her ne kadar etrafa iliştirilmiş tablolarla ihtişam saçsalar da- mekânlarda dolanmaktan ibaret. Oyunun sonlarına doğru bu iş, direkt ara sahnelerin girmesiyle bir nebze çözülmüş neyse ki.

Kurtlukta kanun düşeni yemektir, tabii hazımsızlık yapmadıkça!

Beş bölümü devirdikten sonra oyunla ilgili söyleyebileceğim en net şey, bölümler arasındaki kalite düzeyinin genel anlamda aynı kaldığı. Tuhaf hissettirebilen karakter animasyonları, 'meh' seslendirmeler ve çok çok iyi olmasa da özellikle bazı iç mekân tasarımlarında parıldayabilen grafikler, oyun keyfini fazla kaçırmadan ama *The Council*'in sıkletini de sürekli anımsatırcasına beş bölüme yayılmış durumda. Öte yandan, hikâye bazı mevzuların geldiği nokta itibariyle üçüncü bölüm sonunda zaten pek çoklarını hayal kırıklığına uğratmıştı; ama ben beş bölümü bir kerede oynadığımdan o kadar da büyük bir çöküş yaşamadım. Gene de bazı detayların oynayıcıya çok daha farklı aksettirilebileceği ve son bölümün biraz aceleye getirilmiş hissi verdiğini kabul etmeliyim. Ayrıca hikâyenin Lovecraftian dokunuşları da hoşuma gitti. Ve hayır, sadece Al-Azif meselesiyle ilgili de değil bu söylediğim.

Ama yukarıdaki paragrafın önemli ve olumlu bir istisnası var: İlk bölümdekinin aksine sonraki bölümlerde epey ilginç bulmacalar çözüyorsunuz ve bunlar benim gibi pek bulmaca insanı olmayan birini bile fazlasıyla eğlendirmeyi başardı. Bu bulmacaları nasıl ve ne hızda çözeceğiniz hangi yeteneklere yatırım yaptığınıza bağlı olarak değişecek; ama farklı yetenekler de aynı sonucu verebiliyor zaman zaman. Zira dilbilim ve politikanın birçok keşişimi olabiliyor (hatırlayın, Almanca mevzusu). Ayrıca bazılarını hiç yetenek kullanmadan, tamamen halihazırdaki ipuçlarından çözebiliyorsunuz ki bu da tadından yenmez olmuş. Sonuçta Girit Kralı Minos'un karısının gayrimeşru oğlu minatorun trajik öyküsünü hiç bilmeseniz de bir kere dinledikten sonra asıl suçlunun kim olduğunu rahatlıkla anlayabiliyorsunuz. Bulmacaların bu dinler tarihi ve mitolojiyle sağlamlaştırılan iskeleti, Bad Wolf'un üzerine epey mesai harcadığı kalemlerden biri olmuş. İyi de olmuş.

Acele işe 'şeytan' karışır

Maalesef *The Council*'in sonu biraz aceleye getirilmiş. Bunu sadece hikâye anlamında söylemiyorum: Mesela 4. bölümün sonunda kazandığımız çok önemli bir yetenek var ve yazı boyunca bahsettiğim tüm oynanış unsurlarını delicesine çeşitlendirme potansiyeline sahip. Gelgelelim çabucak biten 5. bölüm dışında bu nimetten gerektiğince faydalanamıyoruz. Eh be Bad Wolf, koysana şunu 2'nin ya da 3'ün sonuna. Eldeki hikâye ve fikirler, tüm bölümlere çok daha dengeli bir şekilde dağıtılabilirmiş hissini alıyorsunuz bir miktar. Bir diğer sorunsa, oyunun ilk bölümünde seçilen her bir değişik yol ayrı ayrı başarımlarla ödüllendirilmişken, sonraki bölümlerde başarımları almanız için sadece görevleri tamamlamanız yetiyor. Oysa ki ilk bölümdeki başarım tasarımı oyunun geneline yayılsa, yeniden oynanabilirlik anlamında ekstra bir motivasyon katardı. Tabii yanlış anlamayın, başarımsız da muazzam bir yeniden oynanabilirliğe sahip *The Council*. Son olarak, başta da dediğim gibi karakter animasyonları ve seslendirmelerde de belirgin bir 'ben tüy sıkletim kardeş' vaziyeti var.

Her şeye rağmen, yerinde RYO mekanikleri ve Telltale'vari macera kafası harmanını, Lovecraftian bir öykü ve klas bir 18. yy. ambiyansıyla sunan bu bağımsız yapım bir şansı hak ediyor. Söylediklerim ilginizi çekiyorsa kesinlikle göz atın.

+

- Sonu itibariyle herkesçe beğenilmese de bence hikâye ilgi çekici
- Birçok devrimin arifesinde olan dünyanın ambiyansını layıkıyla yansıtabilmesi
- Yapımcılar başta Hıristiyanlık tarihi olmak üzere dinler tarihi ve mitolojiyle ilişkili detaylara epey kafa patlatmış
- Farklı yetenekler, farklı kararlar hikâyenin gidişatını hatırı sayılır ölçüde değiştiriyor

−

- Karakter animasyonları, seslendirmeler sıkletini belli ediyor
- Sonu biraz aceleye gelmiş
- Başarım tasarımı ilk bölümden sonra değişiyor
- Yer yer imla hataları yapılmış

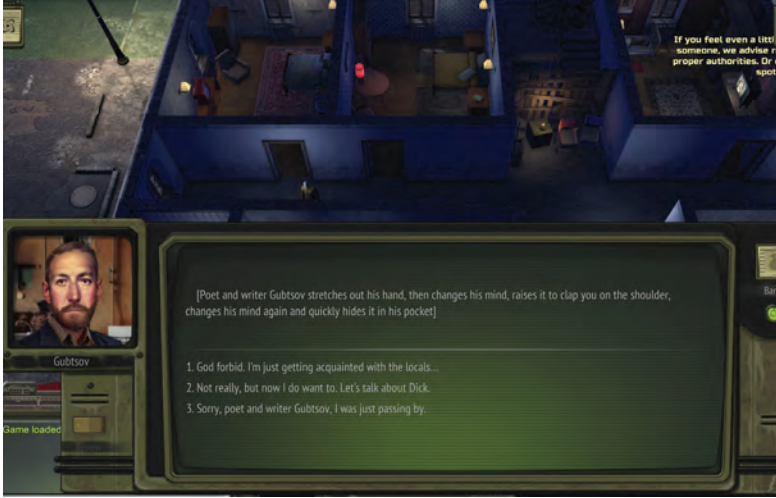
7+



Son Karar

Bir Jedi Konseyi olmasa da kesinlikle Kurtlar Konseyi.

TÜR: Macera / RYO | **YAPIM:** Bad Wolf Studio | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 85 TL (Steam), 89 TL (XBL), 139 TL (PSN)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-council





Nedir bu tantana? 

ATOM RPG: POST-APOCALYPTIC INDIE GAME

Fallout lezzeti arayanlara

ESER GÜVEN

Bazı oyun serilerinin sevdalıları var, bu bir gerçek. Mesela aklıma gelen ilk iki örnek *The Elder Scrolls* ve *Fallout* oluyor. Bunların aklıma gelmesinin sebebiyse ilginç bir ortak noktalarının olması: *Skyrim*'i yere göğe sığdıramayan ve yüzlerce saat oynamakla övünenlerin *Daggerfall*'ı duymamış olmasına, *Morrowind* için "ne ilkel grafikler" demesine; *Fallout: New Vegas*'ı öve öve bitiremeyen, "*Fallout 4* de çok bozdu abiğğğ", "vay efenim *Fallout 76, Fallout* ruhuna hakarettir layn" diyenlerin çoğunun *Fallout 1* veya *Fallout 2*'yi oynamadığını öğrendiğimde gerçekten şaşırıyorum.

Bunu neden söyledim? Çünkü *Atom RPG* için "*Fallout* sevdalılarına hitap eden" diyerek bu arkadaşları yanıltmak istemiyorum. Ama şunu bilin ki *Atom RPG, Fallout 1* ve *Fallout 2* sevenler için bulunmaz nimet.

Çek oradan acılı bir atom

1986 yılı dünya için bir felaket olmuş, Sovyetler Birliği ve Batı Bloğu karşılıklı olarak birbirlerine nükleer silahlarla saldırmışlar ve geriye post-apokaliptik bir dünya kalmış. Bu dünya artık radyasyonun yoğun biçimde etkisini hissettirdiği, yönetim yapılarının bir bir çöktüğü ve ortaya güç için mücadele eden yeni fraksiyonların çıktığı bir dünya. Bu bir Rus oyunu olduğu için, hikâyemiz de Rus topraklarında geçiyor. İsimlerden karakter portrelerine, bulduğumuz resimlerden müziklere kadar her şey buram buram Rusya kokuyor yani.

Atom RPG için söyleyebileceğim ilk şey isminin bu kadar 'cheesy' olmasına aldanmamanız gerektiği. Oyunun tam adı *Atom RPG: Post-apocalyptic indie game* olunca altından bu kadar derin bir oyun çıkmasını beklemeyebiliyor insan, ben öyleydim mesela. Ancak kamera açısından tutun, AP sistemini kullanan sıra tabanlı savaşlarına, karakter yaratmadaki özgürlükten görevlere farklı şekillerde yaklaşabilme imkânına, karakterimizin sahip olduğu özelliklerin (kişilik, karizma, kuvvet vs.) diyaloglar üzerindeki inanılmaz etkisine kadar her şey eski *Fallout*'lara benziyor. Ve hikâyeyi eşeledikçe görüyorsunuz ki oyunun anlatımı da inanılmaz derecede başarılı. Yani açıkçası ben bu kalitede bir yazımla karşılaşacağımı sanmıyordum.

игра как бомба

Oyunun haritası yeterince büyük ve gerek dünyada ilerlerken karşınıza çıkan 'rasgele karşılaşmalarda', gerek ziyaret edebileceğiniz 'ilgi çekici yerlerde', gerekse büyük şehirlerde nükleer felaketin sonrasındaki yaşamın nasıl olabileceğine dair izleri yoğun ve gerçekçi biçimde görmek mümkün. *Atom RPG*'de birçok fraksiyon var ama hiçbirine bağlı değilsiniz, olaylara "vicdanınıza" göre yaklaşabiliyorsunuz. Örneğin bir şehre kan kusturan haydut grubunun yaralı ve ölmek üzere olan üyesini tedavi ettirmek için o şehirdeki bir doktoru Hipokrat yemininden dem vurarak ikna edebilir ya da adamı ölüme terk edebilirsiniz. Bu örnek, oyundaki karşılaşacağınız yüzlerce karar verme anından sadece birisi.

Atom RPG oyuncuyu tamamen serbest bırakan, lineer bir yol izlemeye zorlamayan bir oyun. Daha oyuna başlar başlamaz kendinizi dünya haritasına atabilir ve her yere gidebilirsiniz, önünüzde hiçbir engel yok. İstediğinizi öldürebiliyor ve yine de hikâyeyi tıkamıyorsunuz. Hırsızlık yapabiliyor, kumar oynayabiliyor, elinizdeki malzemeleri birleştirip kendinize silahlar yapabiliyor, insanları tehdit edebiliyor, cazibenizi kullanarak karşı cinsi etkileyebiliyorsunuz. Oyunda yüzlerce NPC var ve hepsi de kendine has portrelere ve hikâyelere sahip. Ama işin burasında devreye okumayı ne kadar sevip sevmediğiniz giriyor çünkü *Atom RPG*'de cidden çok fazla diyalog ve okunacak çok fazla şey var.

En bombasını söyleyeyim mi? Oyun sadece 24 lira yahu! Yani benim bu oyunu aslında daha fazla anlatmama bile gerek yok; *Wasteland, Fallout* ekolünden gelen her oyuncunun parasının hakkını fazlasıyla alabileceği bir oyun var karşımızda. Bu türü seviyorsanız elinizden bırakamayacağınıza da garanti veriyorum hem. Daha ne yapayım, hı?

+

- Çok farklı karakterler yaratmak mümkün
- Oyun dünyası çok geniş ve yeterince farklılık sunuyor
- Hepsi de kendi hikâyesine sahip yüzlerce değişik NPC
- Müzikler atmosfere çok uygun
- Sıra tabanlı savaş sistemi gayet başarılı

−

- Günlükte neyin ana, neyin yan görev olduğu belli olmuyor
- Dünya haritasında ilerlemek çok zaman alıyor

8



Son Karar

"Nerede o eski Fallout'lar" diye iç çekenlere ilaç gibi bir oyun.

TÜR: RYO | **YAPIM:** AtomTeam | **DAĞITIM:** AtomTeam | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-atom

FROSTRUNNER

Kar özleminden nemalanan skandal oyun!

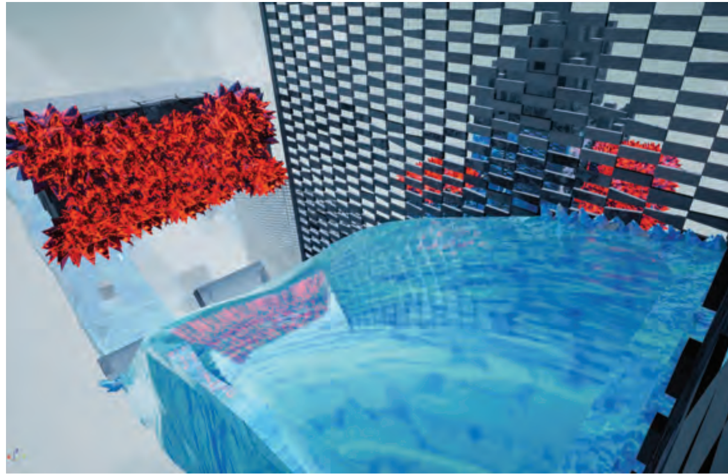
ONUR KAYA

Parkur öğelerine ve bunlara bağlı bulmacalara odaklanan platform oyunları görmeye fazlasıyla alışığız ama bu oyunların birinci kişi kamerası kullanmasına aynı oranda aşina değiliz. İlk anda akla gelen oyun elbette ki *Mirror's Edge* ancak bir AAA yapım olan *ME*'nin aksine düşük bütçeli bağımsız yapımları, hele hele de *FrostRunner* gibi ücretsiz bir yapımı ele aldığımızda gördüğümüz üzere, bütçe düşüklüğünü 2D nostaljisine sarıp sarmalamak daha kolay ve daha güvenli bir yol. *FrostRunner* anlayacağınız üzere bu yoldan yürümeyi (ya da koşmayı) tercih etmiyor. Bunun dezavantajına da katlanıyor.

Tabii böyle dedim diye oyunun kötü olduğu ya da oyuncudan istediği bedele kıyasla yetersiz kaldığı gelmesin aklınıza. Elimizdeki içerik tamamen ücretsiz çünkü. Üniversite öğrencilerinden oluşma ufak bir ekip tarafından 15 haftalık bir süre içerisinde Unreal Engine üzerinde geliştirilen bir yapım var elimizde. Mağaza sayfasında yazdığına göre de oyunun halihazırdaki akademik amaçlarla geliştirilmiş sürümünün üzerine bir şeyler ekleme planı an itibariyle yokmuş. Bu oyunun potansiyeline yazık etmek olur diye düşünüyorum çünkü temelde oynanışı gayet eğlenceli. An itibariyle oyunda bulunan ve yaklaşık olarak 1 saat civarı bir sürede tamamlayabileceğiniz 36 lokmalık bölümün üzerine daha fazla içeriğin ücretli olarak bile olsa eklenmesi oyunun hedef kitlesini memnun edecek bir durum olacaktır. Steam sayfası "vallaha paralı eklenti çıkarsalar alırım hacı" yorumları yapanlarla dolu zaten.

Oyunun kendisinden bahsedecek olursak; *FrostRunner* daha önce de söylediğim gibi birinci kişi kamerasından oynanan bir parkur oyunu. Bölümlere anlatı bazında bir amaç koymak gibi bir şey kesinlikle yapmıyor. Bölümleri herhangi bir bağlama bile oturtmuyor. Başlat tuşuna basıyor ve oyunu oynamaya başlıyorsunuz. Hikâye yok, hatta onu geçtim, parkur dışında bir şey de yok, düşman yenmek gibi bir işe girişmiyorsunuz. Oyun tek bir şey odaklanıyor ve bunu güzel de yapıyor: Koşmak. Üzerine zıplamanız gereken platformlar, sizi hızlandıran ama momentinizi kontrol etmenizi de bir tık zorlaştıran buzlu zeminler, kendinizi üzerine mıknatıslayıp savurabileceğiniz sarı küreler, sakınmanız gereken kırmızı dikenler koşu bulmacanızın parçaları. Kimisi çizgisel, kimisi de farklı şekillerde bitirilebilen bölümlerde hızlı olmanın en birincil koşulu da tahmin edebileceğiniz üzere momentinizi ustalıkla kontrol edebilmeniz. Bunu yaparken hissettiğiniz hız ve kontrol hassaslığı da oyunu oynamaya değer kılan nokta. Aldığınız hissiyatı beğenmeniz ve oyunu ikinci bir kere daha, bu sefer Insanity zorluğunda oynamayı istemeniz kuvvetle muhtemel. Öte yandan bunun da ötesinde, dünyanın dört bir yanından insanların sürelerini alt etmeye de itilebilirsiniz çünkü oyunda sıralama tabloları bulunuyor. Benim gibi başarım istatistiklerini yükseltmeyi seviyorsanız da oyunda elde etmesi kolay 28 adet başarım bulunduğunu belirteyim.

İlk paragrafta bahsettiğim, bağımsız yapımların birinci kişi kamerası kullanınca ucuz, 2D takılınca nostaljik görünmesi durumundan mustarip bir oyun *FrostRunner*. Geliştirilme sürecine dâhil bütçe ve zaman kısıtlılığını düşününce görsellikteki falsosunu tasarım kalitesiyle de kapayamıyor malum. Bu durum oyunun, içeriğine doyulmaması dışında kalan ciddi anlamdaki tek eksiği. Kafa dağıtma amaçlı 1-2 saat harcayabileceğiniz bedava bir oyun arıyorsanız mutlak göz atın derim.



« Ya aşarsın ya düşersin, denemesi bedava.

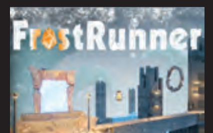


- Oyunun verdiği hız hissiyatı
- Kontroller hassas
- Ücretsiz



- Görsel tonu fazlasıyla basit ve tarz yoksunu

7



Son Karar

Havanın soğuk olduğu bir günde sabah koşusu muadili olarak kullanabilirsiniz.





TÜR: Platform | **YAPIM:** Think Arcade | **DAĞITIM:** SMU Guildhall | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-fr





Tamamen alan saldırılarına odaklanmak mantıklı değilse de destenizde bunlardan birkaç tane olması hayatınızı kurtaracaktır.



The Silent'ı oynarken elinizdeki kartlara ve bir sonraki adıma fazladan dikkat etmeniz gerekiyor.



SLAY THE SPIRE

Bitmeyen kule marketlerde

ALİ SEZGİN

"Kulenin bana öğrettiği iki şey oldu: Birincisi kulenin gerçekten bir sonunun olmayışı... Çıktığım katlar ve seçtiğim koridorlar bana ne sunarsa sunsun en sonunda kendimi hep yolun başında buldum. Tırmanmaya her daim devam etmem de ikinci nedenle alakalıydı. Yüzler ve şekiller benzese de hiçbir tırmanışım bir diğerine benzemedi. Kader bana farklı kartlar sunarken, yapabileceğim tercihler de asla tam anlamıyla aynı olmadı. Kule bir canlı olarak hem aç hem de misafirperverdi. Onun bitmek bilmeyen kıtlığını sadece onun kadar aç maceraperestler doyurabilirdi."

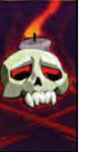
Slay the Spire'la ilk tanıştığımda erken erişime yeni girmiş, henüz animasyonları bırakın tuşların bazılarının bile eksik olduğu bir oyundu. *Slay the Spire*'ın hiçbir yerde reklamını görmedim veya onu tanıtan bir Youtuber'a denk gelmedim. Aksine sadece içgüdüsel olarak bu oyunun özel olabileceğini düşündüm. Sunduğu hayaller bile güzeldi çünkü: En sevdiğim iki türü, roguelike'ı ve kart oyunlarını birleştirmesi neredeyse kulağa fazla iyi geliyordu. Bütün şüphelerime rağmen *Slay the Spire* beni hiç yanıltmadı. Düşünün ki dergideki 10 yıllık kariyerimin her kelimesini bitmemiş oyunlara olan nefretimi belirten şahsımı bile, henüz çıkmadan 300 saat boyunca başına kilitleyebilen bir oyun var karşınızda.

Bütün kart temalı başlıklarını Artifact'te harcayan editörün dramı

Söylediğim üzere *Slay the Spire* melez bir oyun, bir yandan adım adım kuleyi tırmanıp farklı rotalarda ilerlerken bir yandan da karşınıza çıkan düşmanları sıra tabanlı bir kart oyununda döverek karakterinize uygun bir deste yapmaya çalışıyor olacaksınız. Toplamda üç karakter var ve hepsinin kartları ve sinerjileri birbirinden farklı. Zırh ve kaba kuvvete dayalı Ironclad, zehir ve düşük enerji bedelli saldırılara sahip Silent ve ikisiyle oyunu bir kez bitirdikten sonra açılan özgün enerji sistemiyle Defect oynanabilir karakterler durumunda. Üç karakter az görünebilir ancak yapılacak o kadar çok deste seçeneği var ki hemen hemen her maç farklı taktikler denemek mümkün oluyor bu şekilde. Aslında *Slay the Spire*'ın amacı olabildiğince iyi bir deste yapmak, kulede ilerleyerek değişik hazineler ve canavarlarla kapışmaksa işin bonusu durumunda.

Oynanış olarak *Slay the Spire*'ın benzer kart oyunlarından en önemli farkı, karşınızdaki yaratıkların kart kullanmıyor oluşunda yatıyor. Onların da büyüleri ve saldırıları var ama bunlar ya belirli bir sıraya ya da sisteme dayalı olarak işliyorlar. Aksini sağlayan bir hazine almadıysanız, o turda düşmanın ne yapacağını biliyor oluyorsunuz. Yani canavar size 10 vuracaksa toplam 10 veya üstü blok kartı koyup sonra saldırmak gerekiyor. Oyun rastgele gibi gözükse de aslında her etkileşimin bir belirliliği veya en azından olasılığı var. Bunları öğrendiğinizde başlarda aşırı zor gözüken oyun bir anda Minesweeper'a dönüşebiliyor (Minesweeper da zor ki? - Ö). Elbette işin şans kısmı da var biraz. Sonuçta yenilen her

Kısacık oyun seanslarıyla gün içinde tekrar tekrar oynayarak kısa sürede yüzlerce saate ulaşmanız olası, bundan pişmanlık duymanızsa olası değil.



Örnek Erken Erişim Madalyası

Eğer bir bağımsız yapımcıysanız ve erken erişim sistemi üzerinden bir oyun çıkarmayı düşünüyorsanız, çizeceğiniz yol haritasında mutlaka MegaCrit Games'in Slay the Spire'ı yönetimine göz atmalısınız. Oyun cuma günleri düzenli olarak güncellendi ve hafta içlerinde yapımcı sohbetleri oluşturularak oyuna düşünülen içerik konusunda oyunculardan doğrudan destek alındı.

Slay the Spire ilk duyurulduğunda başarılı mekanikleri olan ortalama üstü bir oyundu. Onu bu kadar önemli bir şahesere çevirense yapımcıların ilgisi ve oyuncularla diyalog kurmalarıydı. Slay The Spire'ı aldığım günden beri hiçbir noktada oyunun yarım kalacağını veya gereken ilginin gösterilmeyeceğini düşünmedim. Çünkü ne zaman onu unutmaya başlasam yeni bir güncelleme ve içerik paketi ilgimi kazanmayı başardı.

düşman için üç karttan birini seçme hakkınız oluyor. Eğer kafanızdaki desteye uymayan kartlar gelirse ister istemez çok ilerleme şansınız olmuyor. Bu yüzden en azından oyunun en başlarında çok zorlamadan açık fikirli desteler üretmekte fayda var.

Slay the Spire'da toplam 3 kısım var ve her kısmın kendine ait canavarları ve bölüm sonu boss'u var. Katlarda ilerlerken en önemli kaynağınızın sağlığınız olduğunu zaman içinde çözüyorsunuz. Dövebileceğiniz elit düşmanlar belki size muhteşem bir hazine bırakabilir ancak azalan sağlığınızla diğer katlarda veya kısım boss'uyla kapışacak haliniz kalmayabilir. Dolayısıyla yolunuzu çizerken sadece önünüzdeki koridorları değil ondan çok sonrasını da öngörmek gerekiyor.

Oyun içerik olarak ne kadar dolu ve heyecan vericiyse görsel manada da o kadar sade. Oyundaki karakter ve büyülerin ne yazık ki öyle abartılı animasyonları yok. Çok basit ve kısa süreli efektler sayesinde kimin ne yaptığını, neyi etkilediğini görebiliyorsunuz. Zaten tekrar tekrar oynanacak bir oyun olduğu düşünülürse öyle her dövüşte 10 dakika aynı animasyonu izlemek 100. saatten sonra bayardı muhtemelen. Hikâye konusunda da aynı şekilde büyük bir boşluk var. *Binding of Isaac* veya *Everspace* gibi hikâyesi olan roguelike örneklerini görmüştük, buradaysa *Slay the Spire*'ın tırmanılıp fethedilmesi gereken bir kulesi olduğu dışında ortalıkta bilgi kırıntıları veya ek detaylar görmek pek mümkün değil.

Tepeden çakılmak

Dürüst olmak gerekirse oyunun sadeliği ve çoğu oyuncunun 5 gün sonra unutacağı detaylarla beni boğmuyor oluşu hoşuma gitti. Olur da ben hikâye isterim, ihanet ve drama benim aklımı alıyor derseniz o zaman da Steam Atölye desteği devreye giriyor. Oyun çıkalı günler olmasına rağmen hemen hemen her türlü mod yapılmış çoktan. Bunlar arasında *Devil May Cry*'ın Dante'sini özel kartlarıyla oynanabilir kılan modların yanı sıra, bütün karakterlere pörtlek gözler ekleyen çok önemli içerikler de yok değil. Ben oyuna Atölye'ye bulaşmadan yüzlerce saatimi harcadım, yükleyeceğim modlar sayesinde bir o kadar daha beni oyalayacağından hiç mi hiç şüphem yok. *Slay the Spire*'ı satın aldığınızda 3 kahramanlı bir maceraya değil, 3 dengeli kahraman ve anime loli'lerinden sümüklü böceklere, birbirinden anlamsız ve güçlü yüzlerce kahramana sahip olacaksınız.

Oyunun asıl albenisiniyse sona sakladım. Oyunu her bitirdiğinizde yeni bir yükseliş seviyesini açıyorsunuz, bu yükselişlerle birlikte oyun her defasında biraz daha zorlaşıyor. Her seviyede farklı dezavantajlar geliyor. Bazılarında doğrudan canavarların hasarı artarken, bazılarında iksir slotunuz azalıyor veya elinizde lanetli bir kartla oyuna başlayabiliyorsunuz. Her karakter için toplamda 20 seviye var ve bir yerden sonra doğru kombinasyonlar ve kartları kapmadan ilerlemek neredeyse imkânsız hale geliyor. Bunun bile ayrı bir zevki var ama. Bildiğiniz kombinasyon ve taktiklerin çalışmadığını görmek, bunlara uyum sağlamaya çalışıp gelişmek *Slay the Spire*'ın beni en çok bağlayan tarafı oldu.

Slay the Spire'la ilgili belki fazla sade gözüken bir oyun olması dışında beni rahatsız eden hemen hemen hiçbir şey yok. Bölüm canavarlarından kartlara kadar her şey kart oyunu seven oyuncuları tatmin etmek üzere tasarlanmış. Oynarken de iyi bir planlama ve desteyle üstesinden gelemeyeceğiniz çok az şey olduğunu hissediyorsunuz. Kart oyunlarına ilgisi olan ve benim gibi gününün çoğunu firma/ofis işleriyle geçiren her oyuncunun bilgisayarında bulunması gereken bir oyuna bakıyorsunuz.



Kat sonu canavarları, nasıl dövüştüklerini anlarsanız o kadar da zorlayıcı olmuyorlar.



- Kendini durmaksızın oynatabiliyor
- Taktiksel derinlik fazla
- Rastgelelik sınırlı



- Oyun bazen fazla sade kalıyor
- Tasarımlar bir tık daha detaylı olabilirmiş

9



Son Karar

Piyasadaki en iyi kart oyununa bakıyorsunuz.

TÜR: Kart / Roguelike | **YAPIM:** MegaCrit Games | **DAĞITIM:** MegaCrit Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-sts

İlk eğitim görevi, ahşap duvarlar üzerinde savunma yapıyoruz.



MEDIEVAL KINGDOM WARS

Ortaçağ stratejisinde orta seviye

NOYAN AKATLI

"Grand strategy" denilen ana türle gerçek zamanlı stratejiyi birleştirmek, aynı yapımda bir araya getirmek ve üstüne üstlük tarih ve strateji meraklısı oyuncuyu memnun etmek, göründüğü gibi kolay bir iş değil. *(Sana kolay mı göründü bu Noyan? -Serp.)* Sadece eğitim kısmına iki saat verdiğim, senaryo bölümü dolu dolu uzun saatler vaat eden, yılın ilk ve kendi çapında iddialı yapımlarından *Medieval Kingdom Wars*'la tanıştıktan sonra vardım bu birçok kişinin de hemfikir olacağı yargıya. Tarihi stratejilere, oyun dünyasından somut örnekler verecek olursam; Paradox firmasının meşhur *Europa Universalis* ve *Crusader Kings* serilerinden, ayrıca strateji deyince ilk akla gelenlerden, *Total War*'dan bahsedebiliriz.

14. yüzyıl seferleri uzun sürer, zorlu geçer

Steam mağaza sayfasındaki tanıtım ifadeleri, dünya haritası üzerindeki hamleler ve gerçek zamanlı savaşların bir araya geldiği tarihi bir strateji oyunu tanımı, bende üstte örnek verdiğim ünlü, klasik serileri andıran bir yapım izlenimi ve beklentisine neden oldu. Ana menüden senaryo moduna, oradan da dünya haritasına geçelim bakalım, oyuncular adına nasıl bir tarihsel yolculuk olmuş, üç kişilik minik stüdyo Reverie yapımı *Medieval Kingdom Wars*.

Üç kişilik ekibi "minik" diye nitelendirdim, zira beklentinin büyüklüğünü biraz daha orta seviyelere indirmek gerekiyordu. Aylık, hatta haftalık ücretsiz güncellemelerle içeriğe oynanışı etkileyen ilâveler yapmaları, kayda değer olumlu bir puan. Senaryo, birimler, siyasi-ekonomik–askeri dengeler konusunda 1300'lerin ilk yarısında, bilinen tarihi gerçeklere sadık kalmaya çalışmaları da iyi niyetli, doğru bir adım.

Ayrıntılı ve epey de uzun süren eğitim bölümünden sonra başladığım, dönemin "azınlığın da azınlığı" konumundaki Granada Emirliği'ni (oyunda -şimdilik- Hristiyan olmayan tek topluluk) seçtiğim senaryo bölümü, eskilerin deyimiyle "demir leblebi" kıvamında açıkçası. Ağır tempo, şehir içi ekranında halk mutluluğunun düşmesi, acımasız ve saldırgan yapay zekâ (kolay seviyede bile) gibi tercihleri görmezden gelebilirdim ancak karmakarışık kontroller, alışması zor arayüz dağılımı, bulanık ve eski grafikler de işe dâhil olunca, kılıç kalkan seslerinin, çığlıkların birbirine karıştığı, Ortaçağ'a özgü, karanlık bir kaos yaşadığımı hissettim. Oyunu beğenmemiş olmamın sebeplerinden başlıcasıysa, elimde tamamlanmamış durumda, ilk paragrafta saydığım "baba" tarihi stratejilerden yedi-sekiz tane kadar bulunmasıydı. İyi niyetli ama halen eksik ve sorunlu bu yapıma zaman ve enerji harcamak, stratejide ana üssümüz kuşatma altındayken kaynakları ekonomiye yöneltmek kadar tuhaf hissettirdi bana.

Ama tersi bir durumda, Ortaçağ'a özel bir merakı olan ama tarihi stratejileri tecrübe etmemiş bir oyuncu olsaydım, *MKW* çok daha cazip, haritalarında uzun saatler uğraşmaya değer bir oyun gibi görünebilirdi. Gene de yapımcı ekibin açıkladığı yol haritası ve oynanış, içerik gibi yerlere yapacağı ek ve geliştirmelere bir şans vererek, bir-iki ay masaüstünden silmeyeceğim kısayol simgesini. Yakın dönemde sıkça adını duyduğumuz türlerden değil tarihi stratejiler, bu durumda giderilebilir eksikleri olan böyle yapımları da hoş görmek gerekiyor bazen.

Kitap Önerileri

Ortaçağ ve Batı–Orta Avrupa deyince ilk aklıma gelen tarihi roman Umberto Eco'nun kült eseri Gülün Adı oldu. U. Eco'nun Ortaçağ tarihi konusunda araştırmalarını göz önüne alınca, dilimize 4 cilt halinde çevrilmiş olan Ortaçağ tarihi kitap serisinin, 3. cildi, alt başlığı "Şatolar–Tüccarlar–Şairler", oyunun senaryo kısmındaki dönemi konu alıyor ve diğer ciltlerle beraber okumak faydalı olabilir. Susan Wise Bauer imzalı Ortaçağ Dünyası da dönem hakkında kapsamlı ve rahat okunabilir düzeyde bilgi sunan tarihi kitaplardan.



- Tarihi atmosfere uygun sunum
- Düzenli ve etkileyici güncelleme desteği
- Müzik ve seslendirmeler beklentinin üzerinde



- Arayüzdeki karmaşa, kontrollerdeki eksikler gibi teknik sorunlar
- Dikkat çekici, özgün bir özelliği yok

6



Son Karar

Olanakları kısıtlı bir ekibin elinden çıktığını belli eden, teknik sorunlarına rağmen geniş ve güncellenen içeriğiyle bir şansı hak eden tarihi strateji.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Reverie World Studios | **DAĞITIM:** Reverie World Studios
DİJİTAL İNDİRME: 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-136-mkw

RIFT KEEPER

Yerli yapım Dead Cells mi?

ENGİN VURAL

Son yıllarda çıkan başarılı yerli yapımlar arasında yer alıp almayacağını merak ettiğim ve bir süredir takip listemde yer alan oyunlardan birisiydi *Rift Keeper*; sonunda kendisiyle buluştuk. Öncüllerinin izinden gidip soyunduğu işin altından başarıyla kalkabilmiş mi bakalım.

Portallarımı çaldılar, hükümsüzdür...

Oyunumuza ufak bir kasabada başlıyoruz ve buradaki esnafla tanıştıktan sonra, daha önceki pek çok oyundan alışık olduğumuz üzere, maceraya giriş yapacağımız kilisenin kapılarına varıyoruz. Kilisedeki rahipler birilerinin Rift anahtarlarını çaldığını ve niyetlerinin ne olduğunu bilemediklerini söylüyor. Rahipler ellerindeki son anahtarla kilisenin içindeki geçidi açmışlar, son Rift koruyucusunu uyandırmışlar (Rift Keeper işte) ve o da Castemore isimli rahiple (bu isim sonradan karşımıza çıkacak, baştan söyleyeyim) zindanlara doğru yol almış ve bir daha ses soluk çıkmamış ikisinden de. Eğer bu portallar kontrol altına alınamazsa dünyanın sonu gelecekmiş. Biz de açılan son geçitten geçerek maceramıza atılıyor, dünyayı kurtarmaya çalışıyoruz.

Başlangıçta elimizde bulunan zincir -ki Rift Keeper'ların standart ekpimanı oluyor kendileri- düşmanlarımıza karşı tek silahımız iken, oyunda ilerledikçe kılıç kalkan ikilisinden menzilli silahlara, daha farklı ekipmanlar buluyor veya kasabadaki dükkânlardan satın alabiliyoruz. Ve her ölümle birlikte bu ekipmanları kaybederek işe yeniden başlamak durumunda kalıyoruz. Öldüğümüz anda üzerimizde bulunan altınların da bir kısmını kaybediyoruz. Dolayısıyla ister silaha yatırın, ister "nakitte kalıp altınlarla yola devam edeceğim" deyin, öldükten sonra kayıp kaçınılmaz hale geliyor.

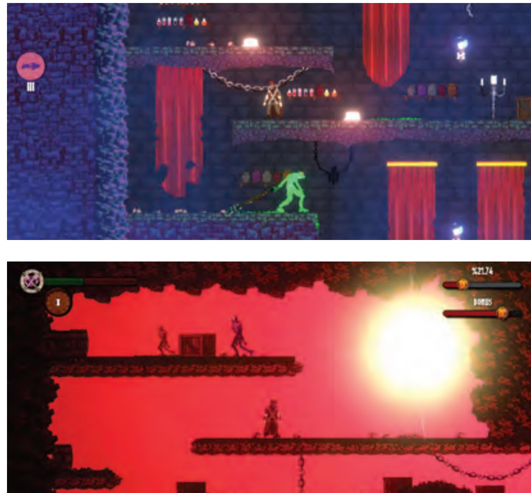
Zindan zindan üstüne kurdum kasabayı...

Portaldan geçip daldığımız zindanlarda çeşit çeşit yaratıkla mücadele ediyor ve mekânı temizleyip kasabaya geri dönüyoruz. Sonra tekrar zindan - tekrar kasaba - tekrar zindan vs. Bu döngü böyle devam edip duruyor. Zindanları geçebilmek için orada bulunan yaratıkların en az %70'ini temizlemeniz gerekiyor. Bunu 180 saniyeden kısa bir sürede tamamlayabilirseniz kasabaya döndüğünüzde ödül olarak ekstra bir sandık elde ediyorsunuz. Dilerseniz zindanın %100'ünü temizlemeyi de deneyebilirsiniz ki bu konuda çok zorlanmıyorsunuz (en azından başlangıç seviyesindeki zindanlarda). Her başarılı bölümün ardından düşmanların zorluk derecesi artıyor, 9 başarılı bölümün ardındansa bir boss savaşı geliyor. Onca bölümü aşıp boss savaşında kaybedince insana fena koyuyor yalnız, benden söylemesi :) O yüzden, dikkati elden bırakmadan, iyi odaklanarak savaşmanız şiddetle tavsiye olunur.

Genel anlamda, bu tarz oyunlardan beklenen şeyleri kararında sunan bir oyun olmuş *Rift Keeper*. Zindanların tekrara düşmesi ve bazı zindan tasarımlarında ufak tefek sıkıntılar bulunması (girilemeyen kısımlar vs.) gibi eksilerle geliyor ama yapımcıların oyunculardan gelen geri dönüşleri dikkate alıp oyunu geliştirmeye devam ettiklerini görünce bu tür detaylara fazla takılmasak da olur diyebilirsiniz belki. Örneğin zindan içerisinde tek bir portalın yer almasından şikâyet edilmesi üzerine son güncellemeyle bu portalların sayısı artırıldı ve böylece süreye karşı yarışırken bir de zindanın öbür ucuna koşturmak zorunda kalmıyoruz artık :) Benzer şekilde el atılabilecek bir nokta daha var ki oyunun ilerleme hissini yaşatamaması; bunun kaynağı da kaybedilen savaş sonrasında sizi tam anlamıyla sıfır noktasına göndermesi. Bu da güncellenip roguelike/metroidvania tarzı iyi örneklerdekine benzer bir sistem oturtulursa çok daha başarılı bir oyun haline gelebilir. Takip etmekte fayda var.

Tekrar eden ama daha da tekrar etmesini istediğiniz oynanış olayını iyi çözmüş yapımcılar.


Bir Türk oyunu klasiği olarak "de"ler "ki"ler hep yanlış elbette.





- Keyifli oynanış
- Uygun fiyat
- Türkçe



- Kimi zindanlar çok sık karşınıza çıkıyor
- Bazı tasarım hataları
- İlerleme hissi eksik

7



Son Karar

Bir Dead Cells değil elbette ama keyifli bir oynanış vadediyor. Geliştirildikçe daha iyi hale gelecektir.

TÜR: Aksiyon / Platform | **YAPIM:** Frymore | **DAĞITIM:** Maple Whispering | **DİJİTAL İNDİRME:** 20 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-rk

INSURGENCY: SANDSTORM

Yeterince gerçekçi, bir o kadar da eğlenceli!

YASİN İLGÜN

Insurgency: Sandstorm beklentilerimi neredeyse tamamen karşıladı. Askeri simülasyon oyunlarıyla eğlence arasındaki dengeyi harikulade bir şekilde yansıtmışlar. Gerçi bunu ilk *Insurgency*'de de başarmışlardı ancak ilk oyun çok daha acımasızdı diyebilirim.

Benim gibi silahlara ve silah aksesuarlarına manyakça bir ilgi duyuyorsanız (sadece oyunlarda tabii, gerçek hayatta değil) oyun sizi *Escape from Tarkov* seviyesinde tatmin edebilir. Zira New World Interactive her türlü ince detayı sıkıca çalışmış, çok ufak tefek şeyler dışında hiçbir şeyi es geçmemiş. Hatta silahların ateş modları bile kendilerine ait animasyonlara sahipler. Öyle tuşa bastım değişti diye bir şey yok, silahımızla yaptığımız her şey için bir hareket var.

Oyunun ses dizaynı, görsel tasarımı, mekanikleri ve taktiksel yanı muhteşem. Ek olarak yeni sınıflandırma sistemiyle takım oyunu da biraz daha zorunlu hale geliyor. Komutan olduğunuzda etrafınızda radyocu yoksa destek özelliklerini kullanamıyorsunuz. Bu da en azından kilit oyuncuları takımca hareket etmeye itiyor. Tabii diğer sınıflar için tam olarak aynı durum söz konusu değil, üstelik ben bunu bir artı olarak görsem de bir başka oyuncu için büyük bir eksi de sayılabilir.

Silahlarımızı sınıf tercihimize göre seçebiliyoruz ve elimizdeki puanlarla da belirli miktarda modifiye edebiliyoruz. Puanların sınırlı olması sayesinde elimizdeki tüfeği, tabancayı sadece belirli noktalarda geliştirebiliyoruz. Takımın ihtiyacına ve haritanın gereksinimlerine göre farklı kombinasyonlar iş görüyor. Oyunun arayüzü nefis olduğu için bu kısımda hiç sıkıntı çekmeyeceğinizden emin olabilirsiniz.

Yeni oyun motoru sıkıntıları da yanında getiriyor

Bu kadar pozitif bir giriş yaptım ancak oyun tabii ki kusursuz değil. Gördüğüm başlıca en büyük sıkıntılar optimizasyon sorunları ve haritalarda daha ilk haftalardan belirli metaların oluşması diyebilirim. Optimizasyon bazında ben bir sıkıntı yaşamadım ancak kısa bir araştırma yaptığımda oyunun PC sürümünde bolca sayıda oyuncunun can çekiştiğini gördüm. NWI bu konu üzerinde çalıştığını da duyurmuştu, haliyle performans üzerine yama üstüne yama yiyeceğimiz kesin gibi. Eski Source motoruna veda eden oyun Unreal Engine 4'le karşımıza çıkıyor. Oyuna hafif araçları eklemek ve daha gerçekçi, daha detaylı görsellerle karşımıza çıkmak için bu değişimi yapmışlardı ancak görünen o ki performans konusunda sıkıntılar da bu değişimle birlikte gelmiş.

Altını çizdiğim diğer sıkıntılı konuyu da biraz açayım. Çatışma oyunlarında haritalar bildiğiniz üzere çok büyük önem taşıyor. Oyunun taktiksel yapısını, takımların manevra kabiliyetini ve daha pek çok ince detayı harita dizaynı belirliyor. Sandstorm pek çok açıdan o kadar harika bir oyun ki haritaların sadece ortalama olması oyuncuyu biraz üzüyor gibi. Her haritada şimdiden oturmuş sabit taktikler var. Bu taktiklerin kullanılmaması için gerçekten kötü bir takıma düşmüş olmanız ya da komutan-radyocu arasında gerilim dolu anlar yaşanıyor olması lazım. Haritalar biraz daha katmanlı olsaydı, stratejik derinlik de artabilirdi. Haritalar minik istisnalar dışında savunmacılar için (oyun moduna göre de farklılık gösteriyor tabii) ideal olmuş. Neticede oyunda iki mermi üst üste yediğinizde yeri öpüyorsunuz, bir duman perdesi bile iş görmez olabiliyor. Komutandan efektif bir bombardıman



Önünüzdeki kum torbasıydı, siperdi, bunlara çok da güvenmeyin.
Bir, bilemedin iki mermi yerseniz hayata gözlerinizi yumuyorsunuz.


Oynanış ve görsel kalite bu kadar üst düzey olunca insan keşke hikâye modu da yetişseymiş diyor be sevgili okur.







Kapılara yakın oynarken çok dikkatli olun! Rakip kapıyı tekme atarak açarsa ölebilirsiniz bile!

da gelmezse siper alıp beklemek dışında çok bir şansınız olmuyor. Keza görevlerin olduğu alanlarda da oyuncuların sabit şekilde pusu kurduğu bölgeler mevcut. Yaşam hakkınızı kısa sürede pusucu bir arkadaşa teslim etmek sinir bozucu olabiliyor.

Haritalar konusunda tek sevdiğim şey, oyun alanının dışına çıkıp zaman sona ermeden başka bir noktadan haritaya dönmek ve düşmanı kanattan ya da arkadan vurmak oldu.

Ses tasarımı için ayrı bir parantez açmak lazım

Silahlar sadece görsel ve ince detaylar olarak değil, çıkardıkları seslerle de kusursuza yakınlar. Teçhizatınıza ve ateş ettiğiniz yere göre de farklı farklı tonlar duyuyorsunuz. Üstelik rakipleriniz de bu sesleri doğru şekilde duyduğu için size karşı (veya siz onlara karşı) taktiksel avantajlar elde edebiliyorsunuz.

Övgüyü fazlasıyla hak eden bir diğer ses tasarım kısmı vurulan oyuncuların çıkardığı gerçekçi sesler olmuş. Karakteriniz vurulup ölürken bazen acılar içerisinde kıvranıyor ya da can havliyle son çığlıklarını salıveriyor. Evet, bazıları için oldukça rahatsız edici olabilir ama ben bu tip detaylara âşık oluyorum açıkçası. Gerçek bir savaş alanında olmadığım ve sadece bir oyun oynadığım için duacı oluyorum desem yalan olmaz. Bir de vurulduğunuzda vücudunuza isabet eden mermilerin sesi için de ayrı bir tebrik gerekli.

Ses konusunda sadece bir defa sıkıntı yaşadım, bir bombardıman sırasında oyunun sesleri yarım yamalak gelmeye başladı. Ancak bu sıkıntıyı takım arkadaşlarım yaşamıyordu, sadece benim oyunumda oldu, tekrar da etmedi. Sanırım endişe edecek bir şey yok.

Bu son bahsedeceğim detayı ses tasarımına saymak istemiyorum aslında, zira bence sıkıntı ses sanatçılarında efendim. Oynanış videolarını izlediyseniz konuyu nereye getireceğimi zaten anlamışsınızdır. Bu kadar büyük emeği desteklemek adına sanatçıların seslendirme performansları da daha iyi olabilirmiş sanki. Kötü değiller, ama oyunun geri kalanıyla da aynı seviyede değiller ve sırıtıyorlar.

Co-op modu güzel ama yapay zekâyı çözmek zor değil

Insurgency: Sandstorm'un hikâye modu ne yazık ki ertelendi ve elimizdeki buna en yakın şey co-op moduydu. Aslında bu mod bir hayli eğlenceli. Arkadaşlarınızla taktiksel bir dilde iletişim kurarak daha da keyif alabilirsiniz hatta. Checkpoint modu ilk başlarda keyifli gelse de bir süre sonra yapay zekâ ne yazık ki yapay zekâlığını konuşturmaya başlıyor. Siz oyunu ve yapay zekâyı tanıdıkça bu görevler de basitleşiyor. Tabii bir anlık dalgınlık yine ölümünüze sebep verebiliyor. Ölmeniz durumunda da bir sonraki görev bölgesi ele geçirilene kadar hayata geri dönemiyorsunuz. Yine de hiç olmamasından iyidir diyelim ancak gönüller hâlâ *FEAR 3*'teki gibi çağının ötesinde yapay zekâ arıyor ister istemez.

Her oyunda olduğu gibi *Sandstorm*'da da görevlerin ve oynanışın asıl amacının dışına çıktığınız takdirde hiç ummadığınız şeyler yaşayabiliyor ve bir hayli eğlenceli anlara tanıklık edebiliyorsunuz. Hatta panik anıyla kendi takımınızın siper aldığı bölgeye yanlışlıkla top atışı isteyip ardından takım radyosuna "beyler kusura bakmayın, sizi tanımak güzeldi" demenin tadı bambaşka. Ben değil, bir arkadaşımın başına geldi öhöm öhöm...

İlk *Insurgency*'yi severek oynadıysanız *Sandstorm*'un fiyatı cebinize uygun olduğu ilk anda kaçırmayın derim.



- Silahlar kusursuz
- Görsel tasarım, ses tasarımı şahane!
- Gerçekçilik ve eğlence arasındaki denge çok iyi
- Takım oyunu daha da ön plana çıkıyor
- Silah ve aksesuar çeşitliliği doyurucu
- Çatışma ve vuruş hissiyatı en iyi oyunlardan biri

–

- Bazı oyuncular performans sıkıntısı çekiyorlar. Optimizasyon sorunlu
- Haritalar kısa sürede monoton hale geliyor

8+

INSURGENCY SANDSTORM

Son Karar

Askeri simülasyonlarla CS, CoD gibi yüksek tempolu oyunlar arasında bir tat arayanlar için ideal.





TÜR: FPS | **YAPIM:** New World Interactive | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 85 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-136-is


Karakteriniz yoldan asla ayrılamıyor.


Tristram cosplay kasabası.



BOOK OF DEMONS

"Stay and listen for a while"

EGE SAĞIN

Path of Exile ve *Grim Dawn*'ı saymazsak (ki hâlâ destek alsalar da çıkalı epey vakit geçen oyunlar) piyasada uzun süredir ciddi bir hack 'n slash / RYO kıtlığı yaşanıyor. Hasret kaldık set dizmek için kastığımız, güzel mekaniklere sahip oyunlara. *Borderlands* ve belki *Destiny* serileri bunu FPS alanında biraz yapsa da özlediğimiz *Diablo* tarzı pek ortalarda yok. İşte Thing Trunk, *Book of Demons*'la bu açığı gidermek istiyor. Aslında çok daha büyük bir açığı gidermek için bu yalnızca ilk adım ama o mesele için sizi kutuya davet ediyorum.

Peşin peşin söyleyeyim, bu oyunu büyük umutlarla oynarsanız aynı oranda büyük bir hayal kırıklığına uğramanız kaçınılmaz. Bir *Diablo* alternatifinden ziyade nostalji kokan bir saygı duruşu, mizah tarzını da göz önünde bulundurursak bir *Diablo* parodisiyle karşı karşıyayız. Eğlenceli mi? Bir yere kadar kesinlikle eğlenceli. Fiyatına göre performansı da iyi ama tıpkı fiyatı gibi beklentiyi de düşük tutmak gerek.

Uzun ince bir yoldayım

Oyunun en ayırt edici özelliklerinden biri karakterin zindan katlarında düz bir çizgide ilerlemesi. Yani tamam, sağa sola dönüyor yol ama ekran görüntüsüne bakarsanız göreceksiniz ki bölümde bir "yol" var ve o yoldan ayrılamıyoruz. Aynı doğrultuda ileri ya da geri otomatik ilerliyor. Tabii karakterin arkasına tıklayarak ya da shift tuşuna basılı tutarak bunu durdurmanız da mümkün. Bu bize çok basitleştirilmiş bir temel mekanik sunarken aslında oyunu da zorlaştırıyor ve farklı taktikler denemek zorunda kalıyorsunuz. Ancak bu zorlaştırmanın çok suni hissettirdiğini söyleyebilirim. Düşmanlarınız bölümün tamamında dolanıp üzerimize gelirken hatta etrafınızı sararken siz o tek yol üzerinde acı çekiyorsunuz. Aklınızda şöyle bir soru olabilir: "E yoldan çıkamıyorsak ama düşmanlar her yerde gezebiliyorsa ilerideki okçuları savaşçımla nasıl öldüreceğim?" Bunu da savaşçının yakın dövüş hasar menzilini neredeyse bir okçu gibi artırmakta bulmuşlar. Her karakterin görüş alanı biraz aydınlık oluyor ve bu aydınlık kısma giren düşmana beş-on metre ötede bile olsa savaşçıyla vurabiliyorsunuz. Hırsızsa shift'e basılı tutunca oklarını karanlık bölgelere kadar yollayabiliyor, bu da onu "menzilli" karakter yapmış oluyor.

Otomatik saldırı mekaniği mevcut. Aydınlık alanınıza giren düşmanlara karakter otomatik ama biraz yavaş olarak saldırmaya başlıyor. Mouse'la düşman seçip üzerine basılı tutar ya da hızla tıklarsanız hedefi seçme ve daha hızlı saldırma imkânınız var. Fakat bu otomatik saldırı sistemi bazı düşman mekaniklerinde sorun yaratabiliyor. Bu yüzden düşman gördüğünüz gibi shift'e basılı tutup hem konumunuzu korumanızı hem de otomatik saldırıyı kapatmanızı öneririm. Zaten ihtiyacınız olacak...

Zindanda kartlar yeniden dağıtılıyor

Bir başka ayırt edici özellik, kart sistemi. *Book of Demons*'ta tipik bir loot ve envanter sisteminin yerini kartlar alıyor. Büyülü ve efsanevi çeşitleri de olan bu kartları envanter işlevi gören kart alanlarımıza diziyoruz. Eşya kartları, pasif eşya kartları ve büyü kartları olarak üçe ayrılıyorlar. Kartların üç geliştirme seviyesi de var. Elliye yakın karttan en fazla 10 tane kullanarak kendimize bir "build" yapıyoruz. Bu sistemin keyifli kısmıysa bazı ilginç mekanikler. Örneğin karakteriniz stun yediğinde kartlardan bazıları yerinden oynayabiliyor ve üzerine tıklayıp düzeltene kadar o kartı kullanamıyorsunuz. Son bölüm olan Cehennem'deyse çok hasar yediğinizde mananız "yanıyor" ve kalıcı mana gerektiren pasif eşya kartları sağ baştan teker teker kullanılmaz hale geliyor. Oyunun bitirince açılan serbest oyun modunda daha da zorlaştıran ve sizi farklı kartlar kullanmaya mecbur eden mekanikler de var.

Aslında genel olarak iyi bir sistem gibi ve mekanikler birbiriyle uyumlu çalışıyor. Fakat alıştığımız loot ve grind sistemlerini düşünürsek çok ama çok zayıf. Set dizmek yok, çeşit çeşit zırh ve silah yok... Doğru düzgün bir rastgelelik de yok zaten. Yalnızca kartların ekstra mekanik sunan efsanevi çeşitlerini düşürmek ve toplam



Diablo'yu özlediyseniz, kart oyunlarına sempatiniz varsa, kâğıttan yapılma gibi duran görsel tarz çekici geliyorsa, Book of Demons sizin için yazılmış demektir.

can-mana havuzlarınızı artırmak için grind yapıyorsunuz. Bu da bir kere bitirdikten sonra efsanevi kartları toplama amacıyla oynamayı anlamsızlaştırıyor. Daha kötüsüyse güçlenme hissini pek yaşatamaması. Temel hasarınız hep aynı kalıyor. Zindanı iki kere bitirmişsiniz, karakter seviyeniz 50 olmuş ama hâlâ kıytırık iskeletlere bir kalp bir kalp (yaratıkların canları kalp olarak gösteriliyor) vuruyorsunuz. Türün olmazsa olmazlarından bazıları sıradan düşmanlara karşı aşırı güçlenme hissi ve hasar sayılarını arşa çıkarırken alınan haz duygusudur. *Book of Demons* bunları sunamıyor.

Bizim oyun yarım porsiyon olsun

Book of Demons'ın ilginç ve başarılı sayılabilecek bir özelliği üzerinde çok durulan Flexiscope motoru. Flexiscope sayesinde çok küçükten çok büyüğe kadar beş ayrı oyun uzunluğunu seçebiliyorsunuz. Her bölüm içinde boss'a ulaşırken inilecek katları bu şekilde ayırarak fazla vakti olmayan oyunculara güzel bir imkân sunuyorlar. Flexiscope, sizin oyun hızınızı da öğrendikten sonra her seçeneğin tahmini kaç dakika süreceğini, ne kadar altın ve loot düşeceğini ve o bölümün boss'una ulaşma yolunda yüzde kaç ilerleyeceğinizi gösteriyor. Buna göre yarım saatiniz varsa küçük, çok vaktiniz varsa da çok büyük seçebilirsiniz. Altın ve ödüller direkt katlanmadığı için çok büyük oynayınca daha fazla ödül kazanıyorsunuz ama bu kısa oynarken canınızı sıkacak kadar bir fark yaratmıyor.

Bu katları inerken çeşit çeşit düşmanla karşılaşıyoruz. Haklarını teslim etmek gerek, gerçekten canavar çeşitliliği çok sağlam. Yalnızca görünüş olarak değil, mekanik olarak da çok çeşitli. Sürekli farklı mekaniklere uyum sağlamanız gerekiyor ki bunlar bir arada geldiği zaman ecel terleri döktüğünüz savaşlar verebiliyorsunuz. Buna her katta genellikle en az bir tane bulunan, çok aşamalı mini boss'lar da eklenince oynanış açısından dinamizm korunuyor. Fakat mekânlar kendini ÇOK tekrar ediyor. Yani zaten güçlenme hissi yok, loot çeşitliliği çok kısıtlı, tek bir hat üzerinde gitmek de fazlasıyla bunaltıcı... E bari mekân çeşitliliği olsun. Tamam prosedürel oluşturma var ama her bölüm boyunca indiğiniz her kat birbirine aşırı benziyor. Sadece üç çeşit zindanda geziyor gibisiniz bu yüzden. Düşük loot çeşitliliği ve tekrar eden mekânlara rağmen bir karakterle bitirmek 10 saat civarı sürdüğü için de haddinden fazla uzayan, gerçekten bayan bir oyun olmuş *Book of Demons*.

Şakalar, komiklikler

Ölçek olarak çok küçük kalsa bile bunun başarılı bir parodi olduğunu göz ardı etmemek gerek. Deckard Cain kafası yaşayan ak sakallı dedenin "stay and listen for a while" demesi bunun ilk göstergelerinden. Karakterlerin didişmeleri, bol bol (ve çoğu bayat) espri, düşman çeşitleri ve senaryonun ilerleyişi... Paperverse dedikleri, her şeyin katlanmış kâğıtlardan ve kartonlardan oluşmuş gibi göründüğü evrene çok uyan bir mizahi yapısı var oyunun.

Türkçe dil desteğine de sahip olan *Book of Demons*, kendini fazla ciddiye almadan keyifli bir deneyim sunmak istese de haddinden biraz fazla uzun ve kendini tekrar eden yapısıyla hedefi biraz ıskalıyor. Özellikle tek yolda ilerleme, genel bölüm tasarımları ve Flexiscope sistemini düşününce bu bir mobil oyun olmalıymış diyorum. O zaman çok daha iyi yorum yapıyor olurdum ama PC oyunu olarak değerlendirince biraz zayıf kalıyor. Yine de fiyatının uygunluğunu da düşünürsek biraz farklı tarzda, nostaljik ve esprili bir yapım oynamak isteyenlere tavsiye ederim. Beklentinizi düşük tutmayı unutmayın!



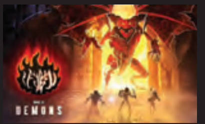
+

- Düşman ve mekanik çeşitliliği
- Nostaljik gönderme ve espriler
- Flexiscope sistemi
- Türkçe desteği

−

- Kendini çok tekrar eden bölümler
- Çok kısıtlı loot sistemi
- Bitirip serbest oyuna geçmek fazla uzun sürüyor
- Güçlenme hissinin verilememesi

7



Son Karar

Düşük beklentiyle keyif alınacak bir Diablo parodisi.

Return 2 Games

Book of Demons, Thing Trunk'ın Return 2 Games adlı projesinin ilk oyunu. 90'larda PC oyunculuğunun altın çağındaki oyunları kendi evrenlerinde yeniden yorumlayıp toplamda 7 oyun çıkaracaklar. Bunu yaparken eski mekaniklerin bazılarını değiştirmekten, bazılarını komple yok etmekten kaçınmıyorlar zira amaçları her türden oyuncunun oynayabileceği şekilde kısaltılabilir deneyimler sunmak. Flexiscope sistemi de burada devreye giriyor. Henüz diğer "kitaplar" belli değil ama 2. ve 3. oyunların logoları eklenmiş ve bu logolara bakınca bir XCOM ve bir de Age of Empires ya da Heroes of Might and Magic uyarlaması gelebilir diye düşünüyorum. İlk girişim hedefi on ikiden vuramasa da beni heyecanlandıran bir proje ve sonraki oyunları ilgiyle takip edeceğim.



Büyücünün büyü ışınları güdümlü hareket ediyor.



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Thing Trunk | **DAĞITIM:** Thing Trunk | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-bod

GARDEN PAWS

osx win

Böceklerimden alın! Başka yerde bulunmaz böcekler!!

Son zamanlarda şirin tarım simülatörlerinde bir patlama mı yaşandı, bana mı öyle geliyor? Çünkü eğer bir yerlerde bu türün keşfetmediğim üyeleri varsa söyleyin onlara, geliyorum!! Bu tür oyunları siz de seviyorsanız, duymuşsunuzdur *Garden Paws*'ı.

Aralık'ta tam sürümü çıkınca kendisini bütünlemelerden sonra dinlenme oyunum yapmaya karar vermiştim. İyi de bir karar vermişim bence. Çünkü rengârenk, sakin bir oyun *Garden Paws*.

Ben minnoş bir kedi olarak başladım ama siz tavşan, tilki, ejderha falan da seçebilirsiniz. Çevrimiçi de oynanabiliyor *Garden Paws*, yani eğer başkasını da yeni bağımlılığınıza ortak edecekseniz şimdi tam zamanı. Büyükbabadan yadigâr çiftliklere de alışkınız zaten artık. Burada da bize bir dükkân miras kalmış. Kapının önünde bizi Frank karşılıyor. Ona bir iki tahta toplayıp dükkânımıza "Açık/Kapalı" tabelası yaptırıyoruz. Ve tebrikler! Tahta toplamayı öğrendiniz!! Gerisinin ucu komple açık.



Ucu açık derken abartmıyorum, oyun bunun dışında bir yönerge vermeden bir sulama kabı ve bir kürekle salıyor bizi gezinmeye. Ondan sonra da ne istersen o. İster gidip insanlarla tanışıp onlardan yapacak işler edinebilir, ister benim gibi yerden bulduğunuz böcekleri satmaya çalışabilirsiniz. Zaman içinde bir şeyler ekip biçmeyi ve balık tutmayı da öğrenip kendimizce bir hayat kuruyoruz anlayacağınız.

Eğer *Stardew Valley*, *Animal Crossing* falan seviyorsanız, *Garden Paws*'ı da seveceksiniz. **GÜLHİS**

+

- Nispeten geniş harita
- 200+ görev
- Oyuncuyu kısıtlayan pek bir şey yok
- Şirin karakterler!!!

−

- Nedense entegre kartı kabul etmiyor
- Bazı görevlerde bug'lar var

7+

Son Karar

Başında zamanı unutacağınız bir büyükbaba yadigarı

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bitten Toast Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-136-gp

DON'T STARVE: HAMLET

lin osx win **DLC**

ERKEN ERİŞİM

Arada biraz sosyalleşmek de lazım

Don't Starve'a gelen 3. eklenti *Hamlet* oyunu çok farklı bir yere taşıyor. Şimdiye dek yalnız ve asosyal bir şekilde hayatta kalma çabası veriyorduk ama *Hamlet*'le birlikte kendi şehirlerini kuracak ve dükkân açacak kadar gelişmiş olan domuzlarla bir aradayız (gelişmişsin ama hâlâ kakanı dışarı bırakıyorsun, onu ne yapacağız domuz kardeş?).

Bazı eşyalara yalnızca dükkânlardan satın alarak ulaşabildiğimiz için para kazanmanın elzem olduğu bir eklenti bu. Peki nasıl para kazanıyoruz? Domuzların etrafa bıraktıkları kakaları toplayarak (Kaka için beefalo aramaya son!), çitlerdeki (hedge) fazla çimenleri kırparak veya antik eşyalar satarak. Evet, antik eşyalar dedim, *Hamlet*'te arkeologluğa da soyunuyor, çeşit çeşit harabede, eski domuz krallığından kalma antik eşyalar buluyoruz.

Üç yeni mevsim de yine bizi öldürmek için hazır. Humid'de klasik yağmurlar ve şimşekler dışında sis mekaniği eklenmiş durumda. Sis varken belli ekipmanlarınız yoksa çok yavaş yürüyorsunuz. Lush'taysa yağmurlar bitiyor ama bu sefer alerjik reaksiyonlar başlıyor (bu çok yaratıcı ve tatlı olmuş), alerjiyi azaltacak şeyler yemez ya da gaz maskesi takmazsanız hapşırıyorsunuz ve her hapşırık akıl sağlığından götürüyor. Bir de Aporkalypse var ki... 61. güne kadar Aporkalypse takvimini bulamamanız halinde geliyor kendileri: Sürekli gece, delirmiş ve güçlenmiş yaratıklar, sürekli kapalı dükkânlar. Daha da kötüsü bu mevsimler gibi bitmiyor, gidip takvim düzeneğine müdahale etmeniz gerekiyor.

Domuz şehrine yeni dükkânlar yapabilmek, ev alıp döşeyebilmek de mümkün. Şehre sığınabilme rahatlığı sebebiyle diğer 2 eklentiye göre daha kolay görülebilir şimdilik *Hamlet*. Ama Aporkalypse'yi görmeden kolay demeyin derim yine de.

Hamlet çok değişik ve tatlı bir eklenti olmuş. Tam sürüm Nisan ayına ertelendi ve daha fazla içerik eklenecek ama şu an gayet oynanabilir durumda. **İPEK**



Son Karar

Don't Starve deneyimine bambaşka bir keyif katan, yenilikçi bir eklenti.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Klei Entertainment | **DAĞITIM:** Klei Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 13,50 TL | **DAHASI İÇİN:** dontstarve.wikia.com

WHILE TRUE: LEARN()

<p><i><font size=14 color=#72696a>*Benden bu kadar!*</p></i>

GÜLHİS CANPOLAT

Eğer böyle 2000'ler ortası forum ve bloglardaki html kodu düzenleme kısmını bir kenara koyarsak ben kodlamadan falan anlamam. Ama başlangıç seviyesinde de olsa kodlama öğrenmek istemişimdir hep. Program yazacağımdan değil tabii ki, bir şeylerin nasıl çalıştığını öğrenmeyi seviyorum sadece. Yine de, kodlama gibi geniş ve meşakkatli bir sahaya nereden başlayacağını bulması zor insanın. Zaman yaratmak, kaynak bulmak, araştırmak… İş böyle olunca da ister istemez diğer bir ucundan tutulmayı bekleyen heveslerimle birlikte bir köşede duruyordu kodlamayı anlama isteğim. Ta ki birileri işin içine kedileri karıştırana kadar.

Hâlihazırda bir yazılımcı olarak başladığımız *while True: learn()*'de çözemediğimiz bir bug'ı bilgisayarla bir an için yalnız bıraktığımız kedimiz çözünce, yazılım dâhisi kedimizin miyavladıklarını çözebilmek için bir projeye atılıyoruz (Keşke benim de başıma gelse, benimkiler genelde klavyenin üstünde yürüyüp ekran ayarlarını bozuyorlar.). Yani nihai amacımız bir Kedi Çeviri Programı geliştirmek.

Ama ben daha hiçbir şey bilmiyorum ki..?!

Elbette ki *while True: learn()* önümüze C++, Python falan çıkarıp direkt bir şeyler kodlamaya başlamamızı ya da integral öğrenmemizi falan istemiyor. Kodlamanın mantığı, bulmacalaştırılmış şekilde basit problemlerle önümüze geliyor. Çalışma masamızın arka planını oluşturduğu ekranımızda kodlama ekranımız, gelen iş tekliflerini görebileceğimiz e-postamız ve odamızı ya da bilgisayarımızı güncellemek için alışveriş yapabileceğimiz bir sanal marketimiz var (Kedimize de kıyafet alabiliyoruz!). Oyunun öğretmek istediği şeyler kronolojik bir sıraya konmuş. Yani kodlamayla ilgili bilgileri keşfedildikleri sırada öğreniyoruz denebilir.

Bu kronolojik ağaç üzerinde ilerleyerek konuyla ilgili iş teklifleri alıp, istenileni yerine getirerek para kazanıyoruz. Yumurta ayırmaktan insansız araç yazılımı yapmaya kadar bir sürü değişik görev var. Örneğin önce birkaç problemle eşit miktarlarda verilmiş farklı verileri nasıl ayıracağımızı, sonra veri aktarım hızının önemini öğrenip, sonrasında farklı miktarlarda verilmiş verileri aktarım hızına göre dengeleyerek ayrıştıracak bir sistem kuruyoruz. Bütün bunları yaparken elbette ki sunucu kiralama ücretine, süresine ve bütçemize de dikkat etmek durumundayız.

Oyunun birçok yerinde değişik referanslar var. Alice in Wonderland'in Cheshire kedisi ve "Söyle dost, ve öyle gir!" adlı başarım benim gözüme çarpanlardan sadece ikisi.

Sanırım... Sanırım bir şeyler öğreniyorum!!

while True: learn() bir şeyleri öğretirken çok fazla ipucu vermekten kaçınıyor. Bu sebepten de gerek kafa çalıştırıp gerek deneme yanılma yöntemiyle bazı şeyleri kendiniz keşfetmeniz gerekiyor. Ki bence bu da öğrendiğiniz şeylerin daha da kalıcı olmasını sağlıyor. Bir işi uzun yoldan da kısa yoldan da yapmak mümkün örneğin, o noktada o kısa yolu keşfedebilmek size kalıyor.

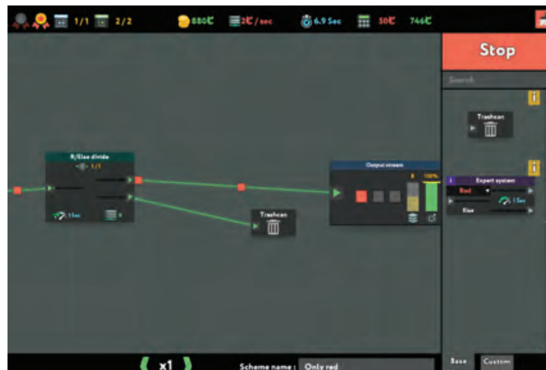
En sevdiğim özelliklerinden biri, ne zaman yeni bir yazılım konseptine geçilse size bir ekranda bunun hem oyun içinde hem de gerçek hayatta nasıl işlediğini anlatan kısa yazılar vermesi. Daha da güzeli, bu konsepti daha detaylı anlatan bir YouTube videosuna ve olabilecek en detaylı şekilde anlatan bir web sitesine tıklanabilir bağlantılar vermesi. Yani isterseniz zor yerlere dalıp gerçek hayat kodlaması da öğrenebilmenize olanak tanıyor.

Yapılması çok zor bir şeyi başarıyor ve öğrenmeyi gerçekten eğlenceli hale getiriyor *while True: learn()*. Oynarken bazı eğitim amaçlı oyunların hissettirdiği o *bu aslında oyun değil* hissiyatını yaşamıyorsunuz. Kodlamaya ilginiz varsa ve nereden başlayacağınızı bilemiyorsanız *while True: learn()*'e bir göz atın derim.

Temel kodlama mantığını çok keyifli şekilde öğretiyor, fazlasını isteyene de yol gösteriyor.



Gerçek hayatta olduğu gibi oyunda da kediler insanoğlunun yol göstericisi konumunda.



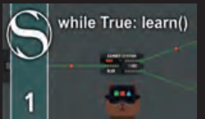


- Öğretici VE eğlenceli
- Anlaşılabilir, takip etmesi kolay
- Tasarımı başarılı ve renkkörlüğü seçeneği mevcut
- Kedi!!!

—

- Tekrara dayalı oluşu bir yerden sonra sıkabilir
- Türkçe dil desteği yok ve iyi seviyede İngilizceniz yoksa öğretici kısmı çöpe gidiyor

8



Son Karar

Hem bir öğretim aracı hem de bir bulmaca oyunu olarak çok başarılı.

TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Luden.io | **DAĞITIM:** Nival | **DİJİTAL İNDİRME:** 22 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-136-wtl

KARTKRAFT

Niş bir alanın, en niş üyesi

YİĞİT TEZCAN

Öncelikle şunu söyleyeyim; karting hastası bir insan değilim. Ama bu, karting'in halen motor sporlarının ana okulu olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Ancak öte yandan, mini bir formula otomobili diyebileceğimiz Superkart'ları falan dışarıda bırakırsak, herkes gidip az çok amatör biçimde karting yapabilir.

Karting çoğu zamanın yarışmanın en saf hali olarak görülür; hatta Ayrton Senna da kendi ağzından, hayatındaki yarış kariyerinin en iyi yıllarının karting'de, Fullerton adındaki bir çocuğa karşı yarışırken geçtiğini söyler.

Bence insanın bir karting oyunu oynaması için ciddi bir motivasyona ihtiyacı var. Umarım az biraz motive olmuşuzdur (yooo). Çünkü time-trial kısmına girdiğimde, koskoca Türkiye'den sadece iki kişinin tur atmış olduğunu gördüm (tanışmak isterim :P).



Sesini duyabildiğiniz resimlerden.

Ze Kartkraft

Kartkraft'ta içerik henüz biraz sığ diyebiliriz. Ancak mevcut içeriğin tümü gerçekten alınma; gerçek karting pistlerinde, gerçek markaların go-kartlarıyla, Alpinestars gibi gerçek motor sporları üreticilerinin eldivenleri, tulumları ve kasklarıyla yarışıyoruz.

Oyun görsel açıdan başarılı (yarış oyunları Unreal motoruna iyi sardı), keza sesler de öyle. Gerçekten de bu açılardan amatör bir oyuna benzemiyor. Yine kart içi kameradan oynadığınızda, hız hissi epey başarılı.

Sürüş esnasında, tıpkı gerçekte olduğu gibi frene abanmadan virajlara hız taşımaya ve virajları kayarak çıkmaya başladığınızda hızlanıyorsunuz. Bir noktada kendime "oğlum bu go-kart, öyle GT otomobili gibi fren yapma" demeye başlayınca, en azından 1-2 saniye kadar hızlanmaya başladım. Daha önce hiç denemediğim ama sadece duyduğum bambaşka bir tekniğe alışmaya çalışıyor, alıştıkça da karşılığını alıyordum.

Ne karting uzmanı, ne de aşırı meraklısı birisiyim, ama genel bilgilerim doğrultusunda, oyunun en azından tamamlanan kısımlarının parlatılmış olduğunu ve karting dinamiklerini az çok yansıttığını söyleyebilirim.

Ne var ki ciddi bir kusur da mevcut: Oyunun direct drive direksiyonlarla ilgili ciddi problemleri var. İlk açtığımda elimi parçalayacak boyutta bir titreşim hissediyor (direksiyon bozulacak veya elim kırılacak diye korktum), ancak buna karşılık mesela viraj dönerken veya kartım yana doğru kaydığında hiçbir geri bildirim almıyordum.

Sonuçta biraz FFB'yi azaltarak, epeyce de filtreleme ekleyerek sürülebilir hale getirdim. Ancak dediğim gibi, kart'ın kaydığını ancak görsel olarak algılayabiliyordum. Yaptığım araştırmalara göre, Kartkraft'ın FFB'si misal Logitech'in G serisi veya Thrustmaster'ın giriş seviyesi direksiyonlarında da çok başarılı değil.

Merkez beklemede

Kartkraft erken erişimde benden artı puan alıyor. Eğer içerik derinleşir, yeni pistler eklenirse (meşhur Kerpen konuşuluyor mesela), oyun gerçek bir karting merkezi haline gelebilir. Geliştiricilerin oyuncularla doğrudan iletişimde olduğu, tüm süreci şeffaf bir şekilde anlattığı bir Discord grubu da mevcut; niş bir oyun açısından bu çok önemli bir şey.





Superkart

Güçleri 45 ile 100 beygir arasında değişen FIA onaylı Superkart'ların ön ve yan tarafları yere basma kuvveti üretecek şekilde tasarlanıyor, arkada da kart'ın kendisine oranla epey iri arka kanatlar oluyor. Emniyet kemeri olmadığını da söyleyeyim ama koltuklar vücuda oturacak şekilde dökülüyor. Peki bu Superkart'lar ne kadar hızlı?

100 beygirlik olan, ikiz silindirli modeller Belçika'nın Spa pistini 2.25'lerde dönüyor; kıyaslarsak GT3 otomobilleri 2.18–19'lar, Avrupa şampiyonasındaki F3'ler de 2.10 gibi tur zamanları yapıyor. Yine Avustralya'daki Phillip Island pistinde, 1.28 civarında dönüyorlar; bu tur zamanı aşağı yukarı Superbike kategorisindeki motosikletlerle aynı.

Oyunda Superkart yok henüz, ileride bir çılgınlık edip eklerler belki.

+

- Karting ruhunu yansıtmışlar
- Yüzde yüz olmasa da gerçeğe yakın sürüş
- Orijinaline sadık pistler, ekipmanlar...

–

- Şimdilik içerik kısıtlı
- FFB desteği kırık dökük

Son Karar

Karting seviyorsanız gözünüzün ucuyla da olsa bu oyunu takip etmeye bakın.

TÜR: Yarış | **YAPIM / DAĞITIM:** Black Delta | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-136-kk



SAMURAI WARRIORS: SPIRIT OF SANADA

Hızlı savaşlarda hafif bilinç kaybı

Her yıl sonbaharda gerçekleşen Steam indirimleri oyuncu camiasında heyecanla beklenirken, indirimde hevesle alınan oyunlar kütüphanenizin "uygun zamanda oynanacaklar" ya da "hayal kırıklığı yaratanlar" listesine düşebiliyorlar. Bu ayki geç kalmış oyunumuz, bu iki listeme de biraz, kısmen de olsa dâhil oldu.

Koei Tecmo'dan zayıf oyun çıkmaz

...diye biliyordum. *Nobunaga's Ambition* severek oynadığım, başarılı bir stratejiydi mesela. *Samurai Warriors* serisiyse, gamepad'in tuşlarına takır tukur bastığımız, önümüze gelene bir tekme, kısaca "musou" da denen, tam bir "beat 'em up" oyunu.

İlgi duyduğunuz bir konuysa; sıkıcı sayılmayacak bir ana öyküsü de var: Japonya, 16.-17. yüzyıllar civarı, birleşmiş imparatorluğa geçiş dönemi, dolayısıyla klanlar-derebeylikler arası savaşlar zamanı, samurayların ön planda göründüğü tarih sahnesi. Ana menüsü, bilgi pencereleri, kontrolleri, hatta köşedeki sağlık ve enerji çubuklarına kadar, buram buram konsol portu kokan bir yapım *Spirit of Sanada*.

Seri boyunca önemli bir role sahip olan Sanada ailesini yönettiğimiz oyun, kale (şehir) ve savaş ekranları olmak üzere iki bölüm halinde karşımıza çıkıyor. Seslendirmeler Japonca, müzikler de kulaklarımızın alıştığı Uzakdoğu tınılarında olunca, içimden bir hana koşturup "çek bir erişte, yanında da sake" diye haykırmak geldi. Tarihi Uzakdoğu atmosferi fena yansıtılmamış anlayacağınız. Grafik ve animasyonlar da bir musou'dan bekleneceği türden, akıcı ve sorunsuz.

2017 Mayıs ayında PC portu olarak çıktığında şikayet edilen çözünürlük, kontrollerdeki eksikler gibi teknik sorunlar da aşılmış durumda. Nedir öyleyse yüzlerce askere bir mızrak-bayrakla daldığımız dövüşlere devam etmeyip, greve giden samuray tavırlarımın nedenleri? En önemlisi, savaş bölümünde bizi bekleyen falanca subayları patakla, kendi komutanlarını koru gibi görevlerin, yüzlerce düşmanın fırtınada savrulan pirinç taneleri misali üzerimize geldiği anda, çok kısa sürelerle ekranda belirip kaybolmaları, kullanışsız mini haritada da görünmemeleri. Yarım saat boyunca bam güm çat rakip dövdüğüm, arada "1000 (bin) kişiyi patakla" başarımını da kazandığım, bitmek bilmeyen dövüşler sonrası, "Yenilgi! Dost komutanı koruyamadın!" yazısı görünce, öfkeli samuraya dönüşmemek için Buda sabrı lazım açıkçası.



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, sadece oyun değil, film, dizi ve kitaplar hakkında da konuşmak için yazabilirsiniz. Geçen ayki mesajı için Zahit Emre Metin dostumuza teşekkür ederim. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var; geç kalmadan, güneşin erken doğduğu günlerde görüşmek üzere.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Koei Tecmo | **DAĞITIM:** Koei Tecmo | **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam), 219 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** koei.fandom.com/wiki/Samurai_Warriors

6

Son Karar

Çok kayda değer özellikleri olmayan, türün meraklılarına hitap eden bir Uzakdoğu musou oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1954 yapımı, biyografik bir aksiyon filmi seyrettim bu ay: Miyamoto Musashi. Filme adını veren, 17. yüzyılda yaşamış savaşçı, efsanevi kılıç ustası Miyamoto'nun gençliği, kanun kaçağı olarak yaşaması ve samuray olması anlatılıyor, bulabilirseniz kaçırmayın derim.

OYNUYORUM

1. CoD: Black Ops 3 (PC)
2. Hitman 2 (PC)
3. Steep (PS4)
4. NHL 19 (PS4)
5. Forza Motorsport 7 (PC)

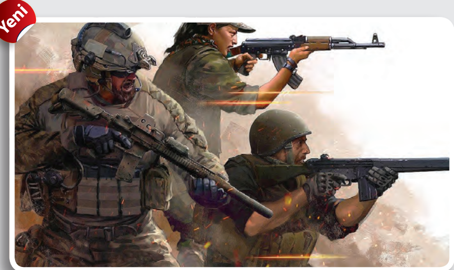
BEKLİYORUM

1. Days Gone (PS4)
2. Conarium (PS4)
3. The Division 2 (PC)
4. Generation Zero (PC)
5. Death Stranding (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

RESI 7 ÇOK BAŞARILI BİR OYUNDU, İŞİN ORASI TARTIŞMA GÖTÜRMEZ. ANCAK ONU STEAM'DE EŞ ZAMANLI OYNAYAN KİŞİ SAYISI EN FAZLA 20 BİN OLMUŞTU, RESI 2'NİNKİYSE 74 BİNİ BULDU. "AKSİYONU DA BOL OLAN KORKU" TÜRÜNE ÖZLEM DE BU BAŞARININ BİR PARÇASI GALİBA.

ÇOK OYUNCULU



INSURGENCY SANDSTORM
PC

Rainbow Six: Siege, Counter-Strike, Delta Force arası bir şey. Takım çalışmasının başarı getirdiği, hem taktikselliği hem de aksiyon hissiyatı yüksek bir FPS arıyorsanız aradığınızı buldunuz. Ha tabii teknik sıkıntılarla karşılaşma ihtimalinizin hiç de düşük olmadığını da not etmiş olalım.

Super Mario Party
Switch
İnternetten oynamayı düşünüyorsanız boş verin ancak arkadaşlarla müthiş zevkli. Hele de 2 Switch varsa...

Gwent: The Witcher Card Game
PC
Siz de The Witcher 3'te dünya yok olurken kart oyna- yanlardan mıydınız? Buradan devam öyleyse!

Artifact
PC
Valve'in kart oyunu. Oynaması da, kazanması da, her şeyi para istiyor. Zenginseniz çok güzel oyun ama.

Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu yıl CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

DayZ
PC
Şu hayatta DayZ'nin tam sürüme çıktığını da görmek varmış... Bir de düzgün çıksaydı...

Counter-Strike: Global Offensive
PC
Battle royale moduna kavuştu ve ücretsiz oynanabilir hale geldi. Yine de ücretsiz oynamayın ama. Malum, hileciler...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE WORLD ENDS WITH YOU - FINAL REMIX
SWITCH

Final Fantasy'nin yapımcılarının Final Fantasy sınırlarından çıkıp alabildiğine uçtuğu, hikâyesi acayip, oynanışı daha da acayip The World Ends With You hem grafik olarak yenilenmiş hem de içerik olarak zenginleşmiş haliyle Switch'e müthiş bir çıkış yaptı. Ekranınızı kırmamaya, delmemeye, yakmamaya özen gösteriniz.

Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.

Shadows: Awakening
PC, PS4, X-One
İlk başta Diablo'msu bir izlenim verebilir ancak eşya toplama değil hikâye ağırlıklı bir yapım aslında.

Atom RPG (Yeni)
PC
Sıkı bir Fallout oyunu için illa Obsidian'ı beklemeyin siz de canım. Bağımsız yapımcılar âlâsını yapıyor.

Pokémon: Let's Go Pikachu & Eevee
Switch
Nihayet şu hayatta büyük ekranda, gelişmiş grafiklerle bir Pokémon oyunu oynamak nasip oldu.

Book of Demons (Yeni)
PC
Üzerine kart oyunu sosu dökülmüş, bol geyikli bir Diablo klonu. Türün güzel örneklerinden.

Fallout: New Vegas (Klasik)
PC, PS3, 360
Sallayın 76 falan, hem eskileri kadar iyi yazımıyla hem de modern oynanışıyla New Vegas'ı baştan bitirin daha iyi.

AKSİYON



RESIDENT EVIL 2
PC, PS4, X-ONE

"Ya tamam survival horror türünde mihenk taşıdır eyvallah da o kadar süper oyun çıktı bu türde, artık Resi 2'yi kim ne yapsın?" gibisinden düşünceler aklınızın bir kenarında dolanıyorsa Licker'lar o düşünceleri aklınızdan alacaktır. Mecazi demiyorum, direkt dilleriyle alacaklardır yani.

Assassin's Creed: Odyssey
PC, PS4, X-One
Origins nasıl seriyi bir güzel restore ettiyse, Odyssey de o yenilenmiş yapının üstüne kat çıkıyor.

Rift Keeper (Yeni)
PC
Dead Cells'in izinden giden yerli yapım Rift Keeper roguelike yapısıyla hiç de fena bir iş çıkarmıyor.

Hitman 2
PC, PS4, X-One
Şu oyuna hikâye yedirme çabası gereksiz veya yetersiz. Öte yandan oynanış ölümüne muhteşem.

Red Dead Redemption 2
PS4, X-One
Rockstar'ın bu kadar yıl bekletmesi boşuna değilmiş, açık dünya oyunlarından beklentilerimiz asla aynı olmayacak .

Darksiders III
PC, PS4, X-One
Serinin devamı gelmeyecek diye bir an öyle korktuk ki... Şükür kavuşturana!

Frostrunner (Yeni)
PC
Mirror's Edge'in birincil şahıstan oynadığınız platform kısımlarını seviyor musunuz? Direkt dalın. Ücretsiz hem.

Onlarca yeniden yapım oyun gördük ama RE2 kadar beğenileni pek olmamıştı. Senin favorin hangisi?

1. *Final Fantasy X ve X-2 HD gelmişti PS3 için, ona bayağı sevinmiştim ben. - MERVE*
2. *Spyro Reignited Trilogy! Görseller Pixar'dan fırlamış gibi, yeni dinamik müzikler harika, mekanikler hâlâ muazzam. - SABRİ*
3. *Ben Oddworld: Abe's Odyssey'ninkini çok beğenmiştim. Keşke devamları da gelse o şekilde. - EREN E.*
4. *İlk Resident Evil'inki kesinlikle. Hem çok şeyi değiştirirken orijinalliğini de korumuş, hem de bütün sorunları gidermişti. - EMRE S.*
5. *Grim Fandango ile Monkey Island arasında kararsızım. How appropriate... - M. İHSAN*

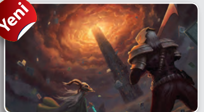
"Şu oyun eSpor olsa nebçim meşhur olurdum, ödülleri toplardım" dediğin tek kişilik bir oyun var mı?

1. *Çocukken Contra'yı bir kere bile ölmeden bitirirdim, o sayılır mı? - EMRE S.*
2. *The Battle for Middle-earth (sadece ilki). Online liderlik tablolarında zirvedeydim. - YASİN*
3. *Monster Hunter 4'te cidden çok sağlamdım yaaa. World'de de gayet iddialıyım. - EREN E.*
4. *Marc Ecko's Getting Up. Hayır, oyunda iyi olduğumdan değil de oyunu bilen çok az insandan biri olduğumdan. - SABRİ*
5. *Çok iyi Snake oynardım zamanında, o dönem şöhret olamadıysam bir daha da olamam :) - ESER*

İnatla kullanmaya devam ettiğin eski teknoloji ürünlerini merak ediyoruz.

1. *Bilgisayar oyunlarında gerekirse hâlâ konsol kutusundan çıkan PS2 gamepad'ini kullanıyorum. - ARES*
2. *Hâlâ elimde tatmin edici seviyede kaset ve CD albümler var, içimdeki hipster'ı tutamadığımda açıp dinliyorum. - SABRİ*
3. *Hâlâ 2001'den kalma Photoshop 6.0 kullanıyorum, o sayılır mı? :) - M. İHSAN*
4. *Commodore 64'e hâlâ kasetle oyun yükleyen adamım ben, daha ne olsun? - ESER*
5. *Nintendo Famicom, Sega Master System, Atari 2600, Game & Watch (emülatör değil, konsolların bizzat kendisi). - EMRE S.*

STRATEJİ

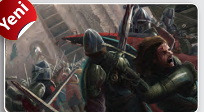


Yeni

Slay the Spire
PC
Kurtarın kendinizi klasik kart oyunlarından! Aşırı bağımlılık yapıcı yapısıyla Slay the Spire'a şans vermeyen bin pişman!



Thronebreaker
PC
"Geralt'sız Witcher hikâyesi mi olurmuş?" sorusuna kallavi bir yanıt. Hikâye odaklı bir Witcher oyununa daha hayır demek mi olur zaten?

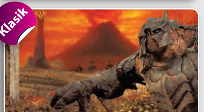


Yeni

Medieval Kingdom Wars
PC
Total War: Medieval III mü bekiyorsunuz? Eğer biraz düşük bütçelisi, biraz tam olmamışı da uyarsa buyurun.



Mutant Year Zero: Road to Eden
PC, PS4, X-One
Sevimli-karanlık bir görsellik, çekici bir dünya ve son derece başarılı XCOM'umsu oynanış. Yılın önemli stratejilerinden.



Klasik

LotR: The Battle for Middle-earth
PC
Yüzüklerin Efendisi kitapları ve filmleri nasıl her daim popülerliğini koruyorsa BfMe de yıllardır kendisini oynatmayı başarıyor.

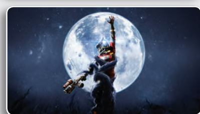
FPS



Battlefield V
PC, PS4, X-One
Etrafında dönen sosyal ve politik tartışmalar bir yana, oyunun kendisi gayet güzel. Bir de bittikten sonra çıkarsalarmış tam olacakmış.



Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy, teşekkürler Blazkowicz.



Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama, o da bir gerçek.



Far Cry 5
PC, PS4, X-One
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş...



Klasik

F.E.A.R.
PC, PS3, 360
"Oyuna çok aksiyon koyarsanız korku oranı azalır" önermesini haksız çıkaran, hem aksiyon dolu hem de ürpertici bir tecrübeydi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



RimWorld
PC
Erken erişimde tarihin en popüler bağımsızlarından biri haline geldi, tam sürüme de muhteşem bir şekilde çıktı.



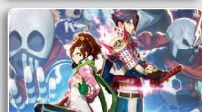
Super Smash Bros. Ultimate
Switch
Milyar karakter, aşırı eğlenceli dövüşler, sahane tek kişilik mod derken bekleneni fazlasıyla verdi. Bir de Nintendo online işini çözse...



Euro Truck Simulator 2
PC
Beyond the Baltic Sea eklentisi sayesinde kuzeydoğu Avrupa'yı da haritasına ekleyen ETS kafa dağıtmak için her zaman bire bir.



Farming Simulator 19
PC, PS4, X-One
Gelişmiş görselliği, yapılabilecek şeylerin çeşitliliği derken Farming Simulator serisi cidden çok yol kat etti.

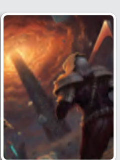


Fighting Ex Layer
PC, PS4
Dövüş oyunlarında ilginç ilginç modlar arasında dolanmayı seviyorsanız uzak durun. Bu sadece dövüşmeyi sevenler için.

AYIN ALTIN OYUNLARI



RESIDENT EVIL 2



SLAY THE SPIRE

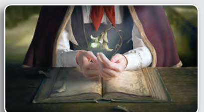
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Takvimi kontrol ettim de şubatın 29 çektiği şanslı yıllardan birinde miyiz diye, değilmişiz. Nasıl yetişecek bu Mart sayısı?!

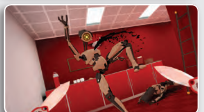
Şubat '19	
Wargroove	1 Şubat
Etrian Odyssey Nexus	5 Şubat
Astroneer	6 Şubat
God Eater 3	8 Şubat
Macrotis: A Mother's Journey	8 Şubat
Crackdown 3	15 Şubat
Far Cry: New Dawn	15 Şubat
Jump Force	15 Şubat
Metro: Exodus	15 Şubat
Anthem	22 Şubat
Trials Rising	26 Şubat
The Lego Movie 2 Videogame	26 Şubat
Dirt Rally 2.0	26 Şubat
Mart '19	
Dead or Alive 6	1 Mart
Total War: Three Kingdoms	7 Mart
Devil May Cry 5	8 Mart
Tom Clancy's The Division 2	15 Mart
One Piece: World Seeker	15 Mart
The Sinking City	21 Mart
Sekiro: Shadows Die Twice	22 Mart
Tropico 6	29 Mart



SANAL GERÇEKLİK



Déraciné
PSVR
Dark Souls, Bloodborne falan derken FromSoftware bunalmış olacak ki estetik tarafı güçlü, rahatlatıcı bir VR oyunu geliştirmiş.



Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.



Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?



Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Dark Eclipse
PSVR
"VR'da MOBA mı? 1 değil 3 karakter mi yönetiyoruz? Kaynak toplayıp kule dikme de mi var? Olmaz o!" diyenler yanılır.

MACERA & BULMACA

Beholder 2
PC
Distopik dünyadaki bir devlet memuru olarak kötü mü olacaksınız, az kötü olarak kalabilecek misiniz? İyi kalmak? Yok öyle bir şey.

Return of the Obra Dinn
PC
Papers, Please'in yapımcısı bunca zamandır ne mi yapıyordu? Yeni bir efsane üzerinde çalışıyordu! Yetenekli, zeki, tutkulu yapımcı olmak böyle bir şey.

Yeni

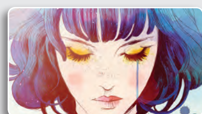
The Council
PC, PS4, X-One
Klasik macera türünün harika modernize edilmiş bir yorumu. Son bölümleri öncekilerin müthişliğini sürdüremese de yine de oynamaya kesinlikle değer.

The Room Three
PC
Oynayan herkesi hayran bırakan The Room serisinin yeni oyunu nihayet PC'ye de geldi. Aslı telefon oyunu diye kesinlikle küçümsemeyiniz.

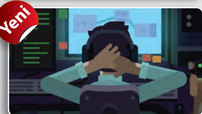
Klasik

Professor Layton and the Curious Village
DS
Ünlü serinin ilk oyunu kafa çalıştırır, şahane ara sahneleriyle sürükleyici bir hikâye anlatır.

BİR GARİP OYUN

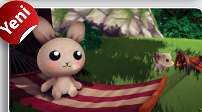


Gris
PC, Switch
"F12 Simülatörü" tanımı yapılır Gris için. Her bir karesi sizi hayran bırakacak, estetik, bambaşka bir yolculuk.



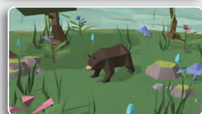
Yeni

while True: learn()
PC
Kedi dilini insan diline çeviri programı geliştirin, bir taraftan da programcılığın temel mantıklarını öğrenin.



Yeni

Garden Paws
PC
Büyükbabanızdan kalan çiftlikte işe başlayın ve sonra canınız ne istiyorsa onu yapın. Ha ama şirin bir hayvansınız, o ayrı.



Equilinox
PC
Terapi etkisi yaratan ilginç bir oyun. Sade grafikler ve sade oynanış eşliğinde evime yön verip hayatın serpilmesini izliyorsunuz.



Kenshi
PC
On yılı aşkın süredir geliştirilen Kenshi nihayet çıktı. Eski görselliği, aldatmasın. Muhteşem ötesi bir hayatta kalma - sandbox'tır.

ALT

VİZYON TARİHİ
05/04
2019

SHAZAM!

SUPERMAN YOKSA KLONUYLA YETİNECEĞİZ MECBUR

ONUR KAYA



Shazam'ın bulunduğu noktayı anlamak için DC Extended Universe'ün şu aralar bir geçiş sürecinde olduğu gerçeğiyle yüzleşmek gerekiyor. Bozacı Zack Snyder ile Şıracı Warner Bros yönetiminin sabit fikirlilikleriyle rezil ettikleri güzelim DC evreni *Aquaman* sağ olsun, MCU'ya yetişme acelesi içinde ısrarla es geçilen tekil karakter filmlerinden gişe yapar hale gelmiş durumda. Yönetim "biz MCU gibi evreni ilerleten filmler yapmak yerine tekil karakter hikayelerinden yürümeye karar verdik" demeye başladı, tükürülenler yalandı. *Wonder Woman*'la başlayan ve aslında biraz da feminizm gazıyla elde edilen başarı, sosyal adalet kasmadan da devam edebilecek mi sorusuna *Aquaman*'den olumlu yanıt geldi. Sıra Shazam'ın konu hakkında edecek iki çift lafı olup olmadığını görmekte.

Şimdi Shazam, aslında bir dönem çizgi roman sektöründe epey önemli bir yeri olan ancak nihayetinde Superman klonu olduğu için modern hikayelerde kendi başına çok fazla öne çıkamamış bir karakter. Kaliteli Superman hikâyeleri yazmak da halihazırda zaten zor, bir de ana hatlarıyla onun klonu olan ama aynı evrende ve devamlılıkta barınan bir karakter olunca eldeki, Shazam'ın işi daha da zorlaşıyor gibi görünüyor. Karakterin gizli kimliğinin çocuk olması da üstüne bir kesim tarafından fazla ciddiye alınmamasına, karakter gelişiminin yetişkin temalar barındırmaya elverişli olmamasına yol açıyor. Öte yandan biz DCEU içerisinde Superman hikâyelerinin imzası haline gelmiş naif ve umut dolu havayı göremediğimiz ve bu yüzden karakterin beyaz perde versiyonu mundar olduğu için, Shazam bu durumu telafi etmek için biçilmiş kaftan olup çıkıyor. Yani beyaz perdede Shazam'ın elinde büyük bir fırsat var; sinir bozucu, depresif Snyder Superman'inin etkilerini bir nebze olsun telafi etme fırsatı.

Peki potansiyelini geçelim, film hakkında bildikler ne durumda? Filmin senaryosu genel anlamda *Aquaman*'in senaryosuna el atan Geoff Johns'un yazdığı New 52 versiyonunu baz alacak olmanın yanı sıra, karşı cephede karakterin ilk düşmanları olan Doctor Sivana ve Seven Deadly Sins'i tanıtacak bizlere. Çizgi romanlarda süper Shazam'la birebir kapışabilecek seviye süper güçleri olmayan Sivana'nın hikâyesi de Seven Deadly Sins'le bağlantı kuracak şekilde değiştirilecek gibi duruyor çünkü fragmanlarda uça kaça kapıştıklarını görüyoruz. Shazam'ın en çok bilinen düşmanı olan Black Adam'ın bu filmde karşımıza çıkmaması, "Altından Dwayne Johnson'la birtakım anlaşmazlıklar çıkar mı acaba?" dedirtse bile bence güzel. Hem kahramanın kötü versiyonu olan düşmanları direkt köken filmine koyma adeti birazcık eskimeye başladı, hem de "esas kötü oğlanın" sonraki filmlere saklanması fikri kulağa hoş geliyor. Ayrıca oyuncu seçimleri, yukarıda bahsettiğim "Superman mundarlığını telafi etme" potansiyeliyle paralel gidiyor gibi de duruyor. Avanak ajan Chuck olarak hatırlayacağımız ama ikinci Thor filminde de Fandral'ı oynamış bulunduğundan ortamlara çok yabancı olmayan Zachary Levi, Shazam rolünde. Sittin senedir "keşke Lex Luthor'u oynasa" diye ağladığımız Mark Strong "kime niyet kime kısmet" dedirte dedirte Doctor Sivana olmuş. Aralarındaki kimya nasıl olacak bilinmez ama oyuncu seçimleri kendi başlarına karakterler için fazlasıyla uygun görünüyor.

Justice League'in son sahnelerine kadar bir türlü gülümsediğini göremediğimiz Superman'in ardından hem gülen hem de güldüren bir oyuncunun muadil karakteri devralması filmin en büyük artısı bana kalırsa. Son fragmandaki "pek de ciddi bir adam değil" sloganı filmin yapımcılarının da bu durumun biraz farkında olduğunu gösteriyor zaten. Her anlamda eğlenceli bir filmle karşılaşacağımıza kesin gözüyle bakıyorum. Beyaz perdedeki DC evreninin epik ölçeklerde ileriye taşımasa bile kendi kimliğini oturtmasına ne derece katkı sağlayacak, izleyip geçecek miyiz, yoksa DCEU'nun mihenk taşlarından biri olarak mı hatırlayacağız, an itibariyle önemli soru bu.

YÖNETMEN: David F. Sandberg **OYUNCULAR:** Zachary Levi, Michelle Borth, Mark Strong

BENİM CAPTAIN MARVEL'IM SENİNKİNİ DÖVER

DC'nin birbirinden çeşitli repertuvarının hatırı sayılır bir kısmı, aslında başka firmaların karakterlerinden oluşuyor. DC hukuki yollarla veya direkt olarak parayı basmak suretiyle pek çok karakteri, kimi zaman dâhil oldukları evrenle/firmayla beraber bünyesine katmayı bir dönem fazlasıyla yapmış.

Bu durum bazen ilginç yasal mevzulara da sebebiyet veriyor. Bunların başında da 1939 yılında, yani Superman'den bir sene sonra yaratılan Captain Marvel / Shazam karakterini sarmalayan olaylar silsilesi var. Esasen bir Fawcett Comics karakteri olan Shazam, yaratıldığı dönem satışlarda Superman'i geride bırakmaya başlayınca, DC bu işe bir dur demek gerektiğini düşünüyor ve karakterin Superman'den "çakıldığını" gerekçe sunarak Fawcett Comics'e telif hakkı davası açıyor. Hukuki mücadele uzun yıllar sürüyor ve bu süreçte Captain Marvel / Shazam, süper kahraman çizgi romanlarının gözden düşmeye başlamasıyla popülerliğini kaybediyor. 1953 senesi geldiğinde, DC'yle sürtüşmesi hâlâ bitmemiş olan Fawcett, karakterin artık bu mücadeleye değmediği düşüncesi içerisinde, o dönemler National adıyla bilinen DC'yle anlaşıp belli bir miktar ücret ödüyor ve Captain Marvel / Shazam çizgi romanları yayınlamayı kesiyor.

"Captain Marvel mı, Shazam mı?" karmaşasıysa işte bu noktada başlıyor. 60'lı yıllara gelinip süper kahraman çizgi romanları yeniden popülerleşip Marvel'ın efsane üçlüsü Jack Kirby, Steve Ditko ve Stan Lee'nin elinden çıkma çizgi romanlar bu popüleritenin bayrak taşıyıcısı olduğunda, Marvel uzun süredir boşta olan Captain Marvel adını Mar-Vell isimli Kree süper kahramanı için tescilliyor. 1972 senesi gelip DC aslında esas Captain Marvel'ın haklarını aldığında, Marvel'ın isim tescillemesi yüzünden derginin ismini Shazam yapmak zorunda kalıyor.

Bir de Miracleman mevzusu var ama oraya girersek çıkamayız.



SİNEMACILAR İSYAN BAYRAĞINI ÇEKTİ, ORTALIK KARIŞTI

Ey patlamış mısır sen nelere kadirmişsin meğerse! Yakın zamanda özellikle Mars Cinema grubunun film biletlerini ek promosyonlarla ucuza getirmesi veya şişirilmiş patlamış mısır meşrubat fiyatlarıyla her biletten ekstra haksız kazanç sağlamasına yönelik Cem Yılmaz'dan sert bir çıkış gelmiş, film yapımcılarının her biletten 4-5 TL gibi bir ücret aldığını belirten Yılmaz ek kazançların kendilerine yansımadığını söyleyerek yeni filmini gösterime sokmayacağını belirtmişti. Mars grubu da "Cem Yılmaz filmini çıkarmıyorsa biz de yeni Cem Yılmaz'lar bulur filmleri onlara çektiririz" minvalinde kapitalistin ve cahilin dibi bir açıklama yapmıştı. Tabii alay konusu olmakta gecikmediler ve Şahan Gökbakar, Yılmaz Erdoğan ve Mahsun Kırmızıgül gibi isimler de sektörün %44'ünü elinde tutan gruba hodri meydan diyerek filmlerini beklemeye aldılar.

Diğer sinema salonları yapımcılarla anlaşmaya vardı ve filmler Şubat'ta gösterime girecek fakat o arada olan salonlara oldu ve geçen yılın bu dönemine göre %56 hasılat kaybı yaşanırken sadece 3 Türk filmi vizyona girdi. İş bununla da kalmadı ve Kültür ve Turizm Bakanlığı mevzuya el atarak sinema salonları yönetmeliğinde değişiklikler yapıp yürürlüğe soktu. Buna göre artık film öncesinde en fazla 10 dakika, arada da en fazla 5 dakika reklam gösterilebilecek, özel promosyonlarla bilet satılamayacak ve mısır fiyatları makul bir seviyeye çekilecek.

Buna ek olarak kararnamede bulunan "komisyonca uygun bulunmayan filmler ticari dolaşıma ve gösterime sunulamaz" ibaresi akla hemen sinemada sansür yaygınlaşacak mı sorularını getirdi ve tartışma bu kez farklı yerden alevlendi ama bakanlık bu konuda o maddenin eskiden de orada olduğunu son 5 yılda yalnızca 3 filme yasak geldiğini söylemiş.

Bilemedim ben açıkçası. Bu kadar gelirden bir anda mahrum kalacak olan sinema salonlarının ister istemez bilet fiyatlarında bir artışa gideceğini pekâlâ öngörebiliriz. Beklenen Türk filmleri Şubat ve Mart aylarında vizyona girecek ve film emekçileri şimdilik istediklerini almış gibi görünüyor. Sansür şüphesinin gölgesiyse daha uzunca bir müddet sinemanın üstünden gitmez gibi.



BLACK PANTHER'E OSCAR YOLLARI GÖZÜKTÜ

Disney/Marvel tüm yıl itekleye itekleye şu filmi Oscar'lara kadar getirdi ya helal olsun diyorum. Bu yılın Akademi adaylıklarında En İyi Film dahil tam 7 dalda adaylık kapan Black Panther yeniden ilgilerin odağı oldu. Bu En İyi Film adaylığı çizgi roman filmleri için bir ilki temsil etmesi açısından oldukça önemli. Zamanında Dark Knight epey yaklaşsa da aday olamamıştı hatırlarsanız. Benim tahminim filmin kostüm, dekor ve belki şarkı dalında ödüle uzanacağı, diğerlerinde boş geçeceği yönünde. Filmi seversiniz sevmezsiniz o ayrı konu tabii ki de bir çizgi roman filminin buralara kadar gelmesi keyif verici bir durum her ne kadar arkasında SJW'lara hoş gözükmek gibi bir amaç olsa da. Yoksa koy Infinity War'u oraya canımı ye.

NETFLIX'TEN RESIDENT EVIL DİZİSİ

Anlaşılan o ki Netflix'in elinden ne havada uçan ne de karada koşan kurtulabiliyor. Karada ağır aksak yürüyen nasıl kurtulsun? Hazır her yanımız Resident Evil olmuşken kendileri de boş durmayıp bir Resi dizisi üzerinde çalıştıklarını çıtlattılar. Seri, filmlerin de yapımcısı olan Constantine Films'in katılımıyla yapılacağı için onların kaldıkları yerden mevzuyu alması mümkün. Bir diğer olasılık serinin Umbrella şirketinin karanlık yüzüne odaklanacağı ve filmlerle oyunların kurduğu mitolojiyi genişleteceği yönünde ki bu bana dizi formatı için daha mantıklı geliyor. Karanlık konseptlerle iyi iş çıkartan stream devinin Resident Evil markasıyla neler yapacağını görmek heyecan yaratmadı değil.

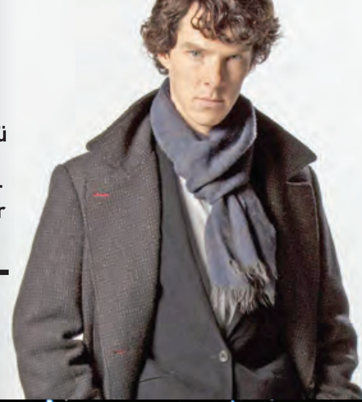




BU AY BİR CİNAYET İŞLENDİ. ORTADA 4 TANE ŞÜPHELİ (Kİ BUNLARIN ÜÇÜ MERHUMUN AİLESİNDEN) VE OLAYI ÇÖZMEK İÇİN 3 DEDEKTİFİMİZ VAR. BU ÜÇ ZEKÂ KÜPÜ ACAR DEDEKTİFİN BİLE ÇÖZMEYE ZORLANACAĞI BİR VAKA BU. KATİLE İLK KİM ULAŞACAK BAKALIM.

EREN ERYÜREKLİ

SHERLOCK HOLMES



Gelmiş geçmiş en meşhur özel dedektif olan Holmes, kıvrak zekâsını bulduğu her fırsatta göstermekten çekinmemesi ve pek de alçakgönüllü olmamasıyla ünlü. Dolayısıyla sosyal yönü çok da gelişmemiş ve pek de insan sevmeyen bir tip. Çevrede gördüğü ilgili ilgisiz her detayı algılayıp korkunç bir hızda aklında yapboz parçalarını birleştirebilmesiyse en büyük kozu. Ayrıca kimyasallar ve bilimle de arası çok iyi olduğundan topladığı örneklerden de ciddi sonuçlar çıkarabilme potansiyeline sahip.

GÖZLEM: 👁👁👁👁👁👁 **SORGULAMA:** ??????

ANALİZ: 🔍🔍🔍🔍🔍🔍 **ATLETİKLİK:** 🏃🏃🏃🏃🏃🏃

L

Eğer Sherlock insan sevmiyorsa L tam bir sosyopattır diyebiliriz. Nadiren dışarı çıkan ve olayları daha çok bilgisayar ekranından izleyerek çözen yapısı L'in çok iyi bir ekibe sahip olmasını gerektirir ki o da bunun için polisle ortak çalışır zaten. Şekerlemelere düşkünlüğü ve bir karga gibi sandalyeye tüneyerek düşüncelerini toparlaması en belirgin yanlarıdır. Pek bir zayıf görünse de aslında oldukça iyi bir tenis oyuncusudur. Elinde laptopuyla geldiği suç mahallinde neler yapacak merak konusu.

GÖZLEM: 👁👁👁👁👁👁 **SORGULAMA:** ??????

ANALİZ: 🔍🔍🔍🔍🔍🔍 **ATLETİKLİK:** 🏃🏃🏃🏃🏃🏃

COLUMBO

Aile babası tadında, muhabbetine doyum olmayan ve hafif paspal görünen Columbo bu sade görüntüsünün altında zehir gibi çalışan bir zekâya sahip ve ona söyleyeceğiniz her şey de aleyhinizde delil olarak kullanılabilir. Diğer dedektiflerimize göre çok daha sosyal olması onun ipuçlarından ziyade sanığı diyalog ve sıkı bir sorgu yoluyla teşhis etmeye yöneltecektir gibi. Tabii Columbo bu, ona göre mükemmel bir cinayet yoktur ve hiç dikkat etmediğiniz bir detayla muhteşem planınız alt üst olabilir.

GÖZLEM: 👁👁👁👁👁👁 **SORGULAMA:** ??????

ANALİZ: 🔍🔍🔍🔍🔍🔍 **ATLETİKLİK:** 🏃🏃🏃🏃🏃🏃

VE KAZANAN... SHERLOCK HOLMES

3 dedektif de olaya farklı bir yoldan yaklaşarak işe başladı. Sherlock maktulü incelemeye koyuldu, L odanın fotoğraflarını çekip analiz için bilgisayarına yükledi ve Columbo da aile üyelerine önce taziyelerini iletip sonra sorular sormaya koyuldu. L'in ilk bulduğu şey vefat eden zatın önce kalp krizi geçirdiği (ki çok sık gördüğü bir vakaydı), sonra bir yerlere tutunmaya çalıştığı ve yere düştüğü oldu. Columbo'ysa merhumun kısa süre önce ilaçlarının değiştiğini öğrendi, ilaçları veren evin hizmetçisiydi ve şu an en büyük şüpheli konumundaydı. Evin hanımı ve 2 çocuksa suçsuz görünüyordu. Sherlock kalp krizini tespit edememişti ama merhumun ağzından örnek alarak hemen incelemeye koyuldu ve ölümün arsenik yollu kalp krizinden olduğu sonucuna vardı. L bu sırada evin diğer yerlerini araştırıyor Columbo'ysa hizmetçiyi iyice köşeye sıkıştırıyordu. O esnada Sherlock'un gözü evin hanımının yüzüğüne takıldı. Büyükçe bir taşı olsa da taşın bir kısmı koyu bir kısmı açık renk gibiydi. Hemen kadının elinden yüzüğü alarak taşlı kısmı araladı ve arseniğin o kesif kokusunu tanıdı. Evet ilaçları hizmetçi hazırlıyordu ama evin hanımı son kertede zehri (eskilerinden daha yoğun kokulu ve zehri belli etmeyecek) bu ilaçlara karıştırarak kocasına veriyordu. L ve Columbo biraz geç kalmışlardı ama onlar da kadının gizli bir sevgilisi olduğu ve kocasının mirasıyla kaçma planları yaptıkları verilerine ulaşmakta gecikmediler. Kadın anında kodesi boylarken üç dedektifimiz bu kısa maceradan el sıkışarak ve gelecek vakalarda birbirilerine şans dileyerek dostça ayrıldılar.



TOPH BEIFONG

MERVE AKMAN

TOPH-RAK BÜKÜCÜ!

Özgüveninden bir fırt almak için serçe parmağımı feda edebileceğim birkaç çok değerli karakterden birisi Toph. Her ne kadar "Hangi A:TLA karakterisin" testinde BuzzFeed beni bu şerefe layık görse de kendisiyle alakamız yok denecek kadar az. Yine de teşekkürler tabii.

Soylu bir ailenin doğuştan görme engelli küçük prensesidir Toph, yani en azından ailesi onu böyle görmektedir. Kendisiyse "badass" kelimesinin sözlük karşılığı olduğu için kaçıp kaçıp saklandığı mağaralardaki kör toprak bükücü hayvanlardan (badgermole, porsuk ve köstebek kelimelerinin birleşimiyle uydurulmuş hayali bir hayvan adı) toprak bükmeyi ve bu sayede ayaklarıyla ses dalgalarını hissederek bir nevi "görmeyi" öğrenmiştir. Hayatına anne-babası tarafından fazla yön verilmeye çalışılan her ergen gibi o da isyanlara girmiştir girmesine ama bizim kızın isyanı da bir acayip, kendisi toprak bükme turnuvalarına katılıp koca koca adamlara karşı savaşmıştır. Ve hatta birinci olmuştur. Birçok kez.

Avatar'a girişi, toprak bükme kapışmasında gösterdiği müthiş beceri ve başarı sayesinde olur Toph'un. Onu izledikten sonra fellik fellik her yerde kendine usta arayan Aang'in aklı yerinden oynar, tabii izleyiciler olarak bizim de. Başta kabul etmese de sonraları dünyayı özgürce gezip Avatar'a toprak bükmeyi öğretmek, ailesinin dırdırı altında yaşamaktan daha cazip gelir ve ekibe katılmayı kabul eder.

Ukalalığı, pisliği, siniri, sertliği ve kendi dâhil herkesle dalga geçmesiyle Toph, Avatar takımının vazgeçilmez bir parçası. Düşündüğünüzde zaten bu takımın tek eksiği "ee hadi yapalım, ne duruyoruz bebeler" diyecek biriydi (bir de agresif ama yumuşak kalpli ergeni tabii fakat o son sezonda) ve Toph bu kadroyu doldurdu. Gönlümdeki "favori Avatar karakteri" kadrosunu da, açık ara değil ama ufak farklarla. En sevdiğim element olan toprakla haşır neşir olması bende kendisi hakkında olumlu önyargılara yol açmış olsa da sevgimin ve hayranlığımın asıl kaynağı onun kendi muhteşemliği. Yahu kendisini kaçıran adamlardan kurtulmak için metal bükmeyi icat eden bir kızdan bahsediyorum, daha ne diyebilirim ki? Bük de bükelim, öl de ölelim Toph usta.



BENCİLLİK Mİ BİREYSELCİLİK Mİ?

"Son Hava Bükücü sadece bir çizgi filmdir" diyenlerin belini büküyoruz. Çizgi film görüntüsünün altında önemli bir kültürel altyapı var aslında bu dizinin. Bunun Toph'u ilgilendiren kısmıysa şu şekilde gerçekleşiyor: Toph gruba yeni katıldığı zamanlarda kamp kuracak oluyorlar, Katara Toph'u çadırları kurmaya yardım etmediği için suçluyor, Toph da "bana ne yahu, ben kendi çadırımı ahan da böyle kurarım, herkes kendi başının çaresine baksın" deyip topraktan çadırını yapıveriyor. Buyur sana kavga (E tabii bir avuç çocuğu bir araya koyarsan n'olacaktı?). Bu çatışmanın sebebi, Katara'nın kontrolcü bir uyuz ve Toph'un bencillik abidesi... olması değil aslında sadece.

Kültürel bağlamda şöyle iki kavram var: Toplumsalcılık ve bireyselcilik. Bu kavramların ne olduğu adlarından anlaşılıyor; topluluk olarak yaşama, topluluk çıkarlarını gözetme ve bireysel menfaatleri ön planda tutma, kendi işine bakma gibi kabaca. Dizide su "kabileleri" ve toprak "krallığı" var, dikkatinizi çekerim. "Kabile" daha küçük bir insan grubu haliyle, özellikle gördükleri baskıdan ve şiddetten ötürü birbirine tutunma istekleri ön planda. Toprak krallığıysa hâlâ özgürlüğünü kaybetmemiş, gelişmiş bir bölge ve dolayısıyla insanlar artık kendi derdine bakıyor. Bu arka planın üstüne kişisel yaşanmışlıkları da eklenince, "benim kimseye ihtiyacım yok"çu Toph ile Katara gibi geleneksel, anaç ve kontrolcü iki insanın geçinememesi çok normal. Üzülmeyin tabii, aklı başında çocuklar onlar, barışıyorlar sonra.

DÖVÜŞÜYORUZ AMA...?

Toph'un kendi kendine öğrendiği benzersiz toprak bükme stili, yakın mesafe dövüşe büyük ağırlık veren Southern Praying Mantis dövüş sanatının beş ana dalından biri olan Chu Gar stiline dayanıyor. Bu stilin diğer dört dalın da kökeni olduğu düşünülüyormuş. "Modern" toprak bükücülerse Hung Ka dövüş sanatından yararlanıyor; buysa en eski, büyük ve ünlü kung fu stillerinden biri olan Shaolin'in Güney dalından. Allah'ım, nece konuşuyorum ben?

Charlie Chaplin

(Melon) şapkadan sinema çıkarmak! -İhsan C. Asman

Dibin dibiyle zirvenin, çok boyutlu ve mütemadi bir raksıdır Charlie Chaplin'in kişisel öyküsü. Bizim bildiğimiz kamusal öyküsüyse sinemanın ana akım bir sanat dalına dönüşmesini anlatır. Bugün geçmişin karanlıklarına gömülü bir kâbus gibi dinlediğimiz Viktoryen dönem güney Londra varoşları, onun -gerçek anlamda bir bebek olarak- emeklemeye başladığı ve hatta pek çok zaman açlıkla sınandığı sokaklara tekabül eder. Ama öte yandan, daha 20'li yaşlarının sonunda artık dünyada en çok bilinen insanlardan biridir de. Ve doğumundan 129 yıl sonrasında bile hâlâ bu özelliğini korumayı başarmıştır. Tıpkı 1972 yılında kendisine sinema sanatına yaptığı "hesaplanamaz" katkılardan ötürü Akademi Onur Ödülünü takdim ederken Jack Lemmon'ın da söylediği gibi: "Bir ekran ve seyirci kitlesinin var olduğu her dönem ve mekânda, zaman Chaplin'in dostu olacaktır."

Amerikan rüyasının suratına kocaman bir pasta

İki müzikhol icracısının ya da genel anlamda bir sanatçının çocuğu olmak, belki içinde bulunduğumuz dönemde hayata avantajlı başlamak anlamına gelebilir. Ama 19. yy'ın sonlarında pek de öyle değildi. Sanatçı kişiliklerine rağmen, akıl hastalıklarından mustarip bir anne ve alkolik bir baba, Chaplin'in ufak yaşlarda pek çok kere hem fiziki hem de psikolojik anlamda kimsesiz kalmasına yol açmıştı. Gene de tüm bunlar olurken o büyük abisiyle beraber, müzikhol çevrelerinde bulunmaktan edindiği pantomimlik ve kendinden menkul müzisyenlik yeteneklerini konuşturarak, çeşitli tiyatro performanslarına katılmaktaydı. Yolları Fred Karno'yla kesiştikten ve turneler için ABD'ye gidip gelmelerden sonra, Chaplin bir süre sonra kalıcı olarak Yeni Dünyadadır artık.

Kahkahasız geçen her gün zarar ziyan

Bu büyük dehayla ilgili biyografik bilgi bitmez sevgili okur; o yüzden tam bu noktada kendisini 100 yıl sonra dahi hâlâ nasıl kahkahayla karşılayabiliyoruz, ondan bahsedeyim ben. Bir defa bir Şarlo filmi izlemeye başladığınızda ilk fark edeceğiniz şey, içerisinde konuşma barındırmamasına ve filmin 70-80 yıllık olduğunu bilmenize rağmen ne kadar da modern hissettirdiği oluyor. Hakikaten de zamanının teknolojik yetersizliklerinden dolayı Chaplin, pek çok enteresan yöntem de akıl etmiş ve uygulamış. Asri Zamanlar filmindeki gözü kapalı kaykay performansı ilk aklıma gelenlerden.

Arkaik hissettirmemenin yanında izlediğiniz çoğu mizansen ya da aksiyon sekansı, size zaten bir yerlerden fena halde tanıdık geliyor çoğu zaman. Zira Chaplin'den sonra gelen pek çok komedi, onun eserlerindeki fikirleri tekrar tekrar kullanmaktan çekinmedi. Üstelik bu sahnelerde "melon-adamın" sadece büyülü sanatsal dehasına tanıklık etmiyoruz; aynı zamanda hayret ettiren fiziksel becerilerini ve katıksız cesaretini de izliyoruz. Çekim sürecinde o dönemki eşiyle yaşadığı sıkıntılar yüzünden hatırlamak bile istemediği ama aslında gayet de iyi bir film olan Cambazhane'de, gerçekten de bir aslanla aynı kafese girmiş ve aynı sahneyi 200 kere çekmekten kaçınmamıştı mesela. Yine aynı filmde ip üzerinde yürürken sadece rol yapmıyordu, çekim öncesi aylarca cambazlık eğitimi almıştı. Bu arada hep ondan söz ediyorum değil mi? O çekti, o oynadı, o yaptı vs. vs. Ama gerçekten de öyle! Chaplin kariyerinin başındaki birkaç film dışında, tüm işlerinde hem yönetmen hem senarist hem başrol oyuncusu hem de müzisyen (insan yazarken yoruluyor) koltuğunda oturan yegâne kişiydi. Sanki tam da her şeyin kendisi olması, yansıttığı kaosu bu denli zarif kılabilmesini sağlamıştı.

Son olarak Şarlo'nun bize yaptığı "hesaplanamaz" katkılardan biri de modern dünyayı ve onun tatsız birtakım çıktılarını eleştirirkenki cüretkâr doğrudanlığı bence. Aksi halde 1940 yılında Büyük Diktatör gibi bir filmin ortaya çıkması asla mümkün olmazdı. Aynı şekilde Karl Marx'ın "yabancılaşma" ya da Max Weber'in "büyü bozumu" kavramlarını en kestirme yoldan anlamak için Asri Zamanlar'dan iyisi yoktur. Sosyoloji 101'den bildiriyorum!

SÜRGÜN YILLARI

Charlie Chaplin filmlerinde Sanayi Devrimi sonucu ortaya çıkan yeni toplumsallığı, başta bu düzende belirginleşen sınıf farklılıklarıyla olmak üzere, pek çok yönüyle eleştirmesi, bir süre sonra kendisinin komünist olarak damgalanmasına yol açacaktı. 50'li yılların Amerika'sında adeta bir cadı avına dönen McCarthycilik, ne yazık ki Şarlo'nun da başını yakmış ve kendisinin Avrupa'ya sürgüne gitmesine yol açmıştır. Hatta bir dönem Chaplin'e Amerika vizesi dahi verilmemiştir. Londra'nın varoşlarından zirveyi gördüğü Amerika'da maruz kaldığı bu muameleyi hiç içine sindiremedi. 72'deki Akademi ödül törenindeki duygusallığı (kendisi 12 dakika boyunca ayakta alkışlanmıştır) ve kalan her şeye rağmen hayatını İsviçre'de noktalayışı belki de bu durumun en büyük kanıtı. Ayrıca George Orwell'in de kendisini bir ara "potansiyel komünist" olarak listelediğini anımsatayım.

NA'ŞININ ÇALINMASI

Şarlo'nun ölümünden sonra da başına aslında tam da filmlerinde görülebilecek türden bir absürtlük geldi. İsviçre'de Mart 1978'de birtakım fidyeciler kendisinin na'şını çalıp Chaplin ailesinden 1 milyon İsviçre frangı fidye istediler. Polis suçluları yakaladı ama olay haliyle tarihe geçti. Ayrıca 2015 yılında bu sefer de Paris'te hırsızlar kendisine verilen bir Oscar ödülünü çaldı.



DOĞAÇLAMA

Unknown Chaplin isimli belgeselde anlatılana göre üstat, Büyük Diktatör dışında hiçbir zaman tamamlanmış bir yazılı metin üzerinden film çekmemiş. Doğaçlamanın hâkim olduğu film yapım süreci haliyle çok uzun sürdüğünden ve Chaplin'in mükemmeliyetçiliği delilik seviyesine ulaştığından onlarca saatlik çekim heba, ekip arkadaşları da çoğu zaman pek çok anlamda heder olurmuş.

KADINLARLA OLAN İLİŞKİLERİ VE AHLAKSIZLIK SUÇLAMALARI

Bir dönem dünyanın en ünlü adamıydı Chaplin. Bir yandan da kendisiyle ilgili çalışan/yazan pek çok araştırmacının işaret ettiği gibi oldukça sorunlu bir çocukluk yaşamıştı. Tüm bu gelgitler (yahut yazıda sözünü ettiğim çok boyutlu iniş çıkışlar) onun kadınlarla olan ilişkilerinde ciddi problemlere yol açtı. Tam dört kere evlendi, bunlardan ikisinde resmi yollarla boşandı hatta birinde o tarihe kadar Amerika'da ödenen en büyük meblağdaki nafakayı ödemeye mahkûm edildi. Ayrıca kendinden yaşça çok küçük kadınlarla hatta çocuk yaştaki kızlarla birlikte olması başına çokça iş açtı. Örneğin ikinci eşi Lita Grey'le ilişkisi başladığında Chaplin 35, Grey ise 15 yaşındaydı ve ikili Grey hamile kaldığından evlenmek zorunda kaldı. Son eşi Oona O'Neill'la da arasında 36 yaş vardı. Amerika'ya girişine izin verilmemesinin bir açıklaması da kendisine açılan türlü ahlaksızlık davalarıydı. Ama son karısı Oona'yla birlikte İsviçre'de vefatına kadar mutlu mesut yaşadığını not etmem gerek.

TIME KAPAĞI

Biliyorsunuz Time kapağına taşınmak epey itibarlı bir olay, Şarlo da tarihte bu mertebeye ulaşan ilk aktördü. Ayrıca bildiğimiz anlamda ilk film yıldızıydı. O dönem kendi ülkelerinde tanınan aktörlerin ünü genelde ulusal sınırların dışına pek çıkamazken, Şarlo'nun ünü tüm dünyayı kuşatmıştı.


DUSKO
11

Kılıç 5 & Büyü Hikâyeleri

Parlak bir kılıcı iskeletin kafasına vurduğunuzda çıkan çınlama sesinin, bir ateş topunun kızarttığı iblisin kokusunun ayrı bir yeri var kalplerimizde. O "sword & sorcery" temalı dünyalara küçük küçük hikâyelerle bir ziyarette bulunalım istedik bu ay. Üç kriterimiz vardı: 1. Hikâyeler kısacık olacak, 2. Orta çağ fantezisi bir dünyada geçecek, 3. Başrolde yazarın kendisi ve seçtiği oyun karakter(ler)i olacak. Bir 20'lik bir 10'luk zar attık, DM gelenlere bakıp okurların beğeneceğini söyledi. Haydi hayırlısı.



Geçidin Diğer Tarafı

"Büyünün işe yarayacağına emin misin?"

Yennefer sanki son derece sıradan bir şey sormuşum gibi istifini bozmadan cevap verdi: "Bunu ilk kez yapmıyorum ki. Hem buralara yolu düşen ilk gezgin sen değilsin".

Gezgin mi? Ben mi? Tek yaptığım The Witcher III oynamaya biraz ara verip kanepeye uzanmaktı yahu, ne gezginliği. Gözlerimi açtığımda Novigrad'daydım. Elbette ilk önce herkesin yapacağı gibi "nasıl da gerçekçi bir rüya" diye düşündüğümü hatırlıyorum ama bir türlü silkelenip uyanmayı başaramadığımda işin içinde farklı bir şeyler olduğunu anlamıştım. Bu bir rüya değildi. Her nasıl olduysa kendimi burada bulmuştum işte; hem yabancı, hem tanıdık bu ortamda.

Tanıdık diyorum, çünkü buralarda az dolaşmadım ben. Yennefer'in nerede olduğunu da o yüzden kolayca bulabildim işte. Neden mi Yennefer? Bunu gerçekten soruyor musunuz? Ya kimi arayacaktım, Ormanın Hanımları'nı mı? Zevksiz olduğumu falan sandınız herhalde, açıkçası elime böyle bir fırsat geçmişken başka isimlerle zaman kaybetmek gibi bir niyetim de yoktu. Nedense içimden bir ses güzeller güzeli Yennefer'in derdime çare bulacağını söylüyordu, öyle de oldu zaten.

Yennefer beni gördüğüne şaşırmadı, altıncı hissi zaten önceden geleceğimi önceden haber vermişmiş, eve dönmek istiyormuşum değil mi, bir büyülük işi varmış... Bunun gibi bir sürü şey anlattı ama dikkatimi toplamam zor oldu açıkçası. Ben güzelliği karşısında hık mık ederken o büyü çalışmalarına başlamıştı bile. Zar zor cümle kurmayı başardığımda da zaten o soruyu sordum: "Büyünün işe yarayacağına emin misin?"

Yennefer özellikle de geçit büyüleri söz konusu olduğunda bayağı bir başarılıymış, bunu büyülü kelimeleri büyük bir ustalıkla ezberden fısıldamaya başladığında çok iyi anladım. Oradaydı işte, geri dönmemi sağlayacak geçit yavaş yavaş açılıyordu. İlk önce kanepemi gördüm, odamı, dairemi, siteyi ama sonra görüntü hızlı hızlı değişmeye başladı. Gri gri binalar, kesilen ağaçlar, kavga eden insanlar, tekmelenen hayvanlar, toz, duman...

"Şey, Yennefer... Hani geçit açıyoruz ya... Ben gitmesem de, sevdiklerimi buraya getirsem olmaz mı?"

Yennefer sanki son derece sıradan bir şey sormuşum gibi istifini bozmadan cevap verdi: "Bunu soracağını tahmin etmiştim, benden bunu isteyen ilk gezgin sen değilsin."

Eser

Ork Kalesi

Ork Kalesi'nin önündeki insan kemikleriyle kaplı arazide tabana kuvvet koşuyordum. Ama planladığımın aksine kaleye değil, ters yöne doğru... Kahramanca bir saldırı olmasını umduğum şey ork ordusundan can havliyle kaçtığımız, yüz kızartıcı bir kovalamacaya dönüşmüştü. Hâlbuki her şeyi en ince ayrıntısına kadar planlamış, yanıma bu diyarlardaki en iyi yancıları almıştım.

"Size sessiz olmanız gerektiğini söylemiştim! Onları hazırlıksız yakalayacaktık!" diye bağırdım soluk soluğa, omzumun üstünden peşimizden gelen kurt binicilerine korkuyla bakarak.

"Ben sessizdim şef! Gerçekten! Soluk bile almadım." dedi hemen yanı başımda uçan Morte dişlerini takırdatarak.

"Sen zaten soluk almıyorsun ki!" diye çıkıştı Alistair, Grey Warden pelerini peşi sıra dalgalanırken. "Ayrıca orklara yerimizi belli eden şey senin o manyakça kahkahandı!"

"Benim suçum değildi!" diye itiraz etti Morte. "Ne demeye Minsc'e savaşırken Boo'yu nereye soktuğunu sordun ki? Böyle bir şey duyunca ne yapmamı bekliyordun yani, ağlamamı mı?!"

"Ne yaptın, ne yaptın?" diye sordum kulaklarıma inanamayarak.

"Ben, şey... Sadece ortamı yumuşatmak iste-"

"Hem tek gülen ben değildim! Lilarcor bile kahkaha attı!" dedi Morte.

"Boo diyor ki az laf, çok iş!" dedi Minsc tam o sırada, yanımızdan son sürat geçip başı çekerken. "Yoksa hamster'ım öksüz kalacak! Koş Boo, koş!"

O esnada kulaklarıma Lilarcor'un, yani Minsc'in belindeki konuşan kılıcın çılgınca bağırışları takıldı. "Nereye gidiyorsunuz?! Savaş öbür tarafta! Ama ben ork kesecektim! Hey! Kime diyorum? Geri dönün!!"

Ekip arkadaşlarım beni geçip koşmaya devam ederken bir kez daha arkamızdaki ork ordusuna göz attım. Ardından önüme döndüm ve pergelleri iyice açarken kendi kendime zihinsel bir not yazdım: Bir dahaki sefere yanına "en sevdiğin" yancıları değil, sahiden de "en iyileri" al...

M. İhsan

Kılıç & Büyü Hikâyeleri

Üsküdar'a Gider İken...

"Ezio neredesin kaç saattir? Hiç sözümü dinlemiyorsun. Bak Yeniçeri ağası ayakaltında dolaştığını, kafana göre takıldığını duyarsa canımıza okur. En azından bir süre dikkat etmek lazım.

• Abi biraz gezeyim dedim, abartma sen de. Bir gideyim Acem halısı falan satın alayım, memleketteki akrabalara yollarım diye düşündüm.

• Yapma. Aldım deme.

• Aldım abi, burada işte, niye ki?

• Oğlum sen ne halıdan anlarsın ne pazarlıktan! Şimdi gidip kese kese altın gömmüşsündür. Bakayım... Bildiğin fason üretim bu be! Kimden aldın? Dur tahmin edeyim, Ork Sülo'dan de mi?

• Evet, nerden bildin abi?

• Bilirim. Çünkü keriz silkeleme işinin piridir o.

• Abi ayıp oluyo ama keriz falan.

• Ayıbın yolları kayıp Ezio'cum, canım kardeşim. Bu halıya kaç altın saydın?

• Abi, şey... Çok da fazla sayılmaz aslında. 100 altın kadar.

• Ezio şimdi eziveririm kafanı şu belimdeki gürzle. Şaka yaptığını söyle. Bunu 10 altına alanı dövüyorlar iki sokak aşağıda.

• Neee!!! Şimdi o orkun yemyeşil kanıyla boyamaz mıyım o dükkânı! Gidip karnını deşicem, gözlerini oyucam cibilliyetsizin! Bana kazık atmak neymiş göstericem ona!

• Dur hele sakin ol. Hallederiz. Bak daha yeni kurtardık başımızı cellattan. Ben gidip hallederim.

• İyi de abi nasıl?

• Troll mahallesinde Hülya vardı ya, ondan nevaleyi kaptık mı tamamdır bu iş. Geçenlerde bahsediyordu yeni bir büyü hazırlamış, en kral tüccar gelsin malını mülkünü üstüme yaptırırım diyordu. Dediği gibi işe yarıyorsa büyüsü, gidip senin şu Acem halını Ork Sülo'ya satarım 200 altına.

• Madem öyle diyorsun, öyle olsun abi.

• Tamam, tamam. Ben hallediyorum. Sen de bi' koşu Ejder abiyi ziyaret ediver. Sana bazı konularda abi tavsiyeleri varmış.

• Abi, ben biraz çekiniyorum ondan. Bir anda hiddetleniveriyor.

• Oğlum laga luga yapma işte, olacak o kadar. Yüzyılların ejderi sonuçta, şehir yaşamına nasıl alışsın öyle bir anda? Sen yine de damarına basacak bir şey söyleme, neme lazım mahalleyi kül ediverir. Sonra kadı karşısına bile çıkarmadan doğrudan darağacına götürürler artık bizi. Sonrasında Terzi Hobbit Niko'ya uğramayı da unutma.

• O niye abi?

• Şu tipine bak. Bu nasıl kılık kıyafet. Etrafta böyle gezen bir tek delikanlı gördün mü? Baktım senin toparlayacağın yok tipini, ben de geçen hafta gittim Niko'ya, dedim "Şu garibana yeni esvap lazım. Dikiver bir şeyler." Hazır etmiş senin kıyafetleri. İyi bir giydirelim seni, hakkında güzel planlarım var.

• Ne planı?

• Yaşını başını almışsın. Elin iş tutuyor, meslek sahibi delikanlısın maşallah. Yaşın geçmeden baş göz etmek lazım seni. Bizim bir aile dostu var, high elf soyundan Matilda Hanım, küçük kızı evlenme çağına gelmiş. Hayırlı bir iş için ziyaretinize gelmek istiyoruz diye haber yolladım. Buyursun, gelsinler demiş. Akşama onlara gidiyoruz. Berbere uğramayı da unutma. Saçını başını bir düzeltsin. Haydi ben kaçtım, akşama görüşürüz.

• ???!!!!

Engin



Kafirler

"Sen şimdi bana inanmayacaksın ama başka bir boyuttan geldim ben. Ya da başka bir zaman diliminden, tam olarak emin değilim. Şöyle ki, kendi dünyamda yaptığım bir gezi esnasında bir mağara çukuruna düştüm ve uyandığımda kendimi burada, Ivalice dediğiniz yerde buldum. Benim geldiğim yerde teknoloji vardı mesela. Cep telefonları, uçaklar, video oyunları falan. Buradaysa sadece kılıç, büyü ve savaş var. Yaşadıklarımın gerçek olduğuna ve delirmediğime kendimi ikna ettikten sonra da -ki bu hayli uzun sürdü- hayatta kalmak için ne gerekiyorsa onu yaptım. Kuzey Ordusu'ndan kaçan askerlere katılıp pis işlere bulaştım. Ta ki siz hakkımızdan gelene kadar".

"Sana inanıyorum" diye yanıtladı Ramza beni şaşırtarak, zira ilk kez birisi bu anlattıklarıma inanıyordu. "Bak yanımdaki dostlarım Cloud, Balthier ve Luso da tıpkı senin gibi farklı yerlerden gelen insanlar çünkü". Sıkıştığım köşeden dostlarına şöyle bir baktım. Cloud dediği sarışın adamın saçları Bağcılar apaçilerini andırıyordu, bir hava korsanı olduğunu iddia eden Balthier'in tipiyse geldiğim yerdeki korsan CD'cilere hiç benzemiyordu. Luso'nun üstüne başına bakarsanız da bir savaşçıdan ziyade bayramda elinizi öpecek bir çocuk olduğunu düşünürdünüz. Gene de tipleri iyi adamlar olduklarını bağırıyordu.

"Yaptıklarından pişmansan bize katılmaya ne dersin?" diye sordu Ramza. Sokaklarda sürünen bir adam için kulağa hoş gelen bir teklifti bu. Neye karşı savaştıklarını sordum. "Folmarv'a ve adamlarına karşı. Dini kullanarak Ivalice'in başına geçmeye çalışıyor." dedi. "Hadi canım?" diyerek ayağa fırladım. "İnanır mısın, geldiğim evrende de benzer bir dertten mustariptim". Ramza gülümsedi ve elimi sıktı aramıza hoş geldin dercesine. Ben de artık bütün Ivalice'te kâfir olarak damgalanan bu ekibin bir parçasıydım.

Şansıma küfrettim. Düşe düşe laik olmayan bir evrene düşmüştüm. Buna da şükrettim gerçi. Burada en azından kötülere karşı savaşma şansım vardı çünkü...

Emre S.



Bhaalspawn

Hancı maşrapaları önümüze koyarken o da karşımdaki sandalyede şöyle bir gerindi. Hevesle maşrapayı iki elimle birden kavrayıp kafama dikerken merakıma yenik düşüp sordum:

"Peki sen... tam olarak... nesin?!"

"Bir Bhaalspawn." diye tekrarladı ağzını elinin tersiyle silerek. "Bhaal'ın soyundan gelen biri yani. Var ya hani, Ölüm ve Cinayet Tanrısı..."

Hâlâ sormak istediğim sorular olduğunu fark ettiğinden midir nedir, aceleyle konuşmaya devam etti.

"Bhaal'ı duymadın mı yoksa daha önce hiç?"

"Yoo, duydum. Gayet iyi biliyorum, hatta Jergal'la olan-"

Lafımı bitirmemi beklemeden boğazını temizleyip şakıdı:

"Cinayet Tanrısı can verecek,
Ancak onun felaketiyle fâni bir kuşak doğacak,
Ölümüyle kaosu ekmiş olacak,
Böyle buyurdu bilge Alauondo..."

Alaundo'nun kehanetini ezberden okuyup yüzüme beklentiyle baktı. Elimi yüzüme götürdüm, bunu onu kırmadan nasıl sorabileceğimi düşünüyordum. O ise beni yine yanlış anladı.

"E bilge Alaundo'yu da duymadıysan daha diyecek bir şey bilmiyorum! Birazdan bana Elminster ya da Khelben'in kim olduğunu sorarsan şaşırmayacağım!"

Maşrapayı biraz fazla sinirli bir şekilde masaya geri koyduğumdan olsa gerek, bir anda irkildi.

"Ben sana onu mu sordum yahu? Sen neden tavşansın, onu sormaya çalışıyorum deminden beri!

Yüzü bir an asıldıysa da uzun kulakları bir an titreştikten sonra omuz silkti.

"Ben ne bileyim, annem tavşanmış işte. Sen Cyric'e karşı gelmeye var mısın benimle birlikte, onu söyle..."

İç çekerek "Yok" dedim, "ben başka bir Bhaalspawn'ı bekleyeceğim mümkünse."

Can

Dostluk ve Dayanışma

Küçük kasabamıza uğrayan tüccarlara uzak diyarlar hakkında sorular soruyordum, söylediklerine göre kanlı çatışmalar giderek şehirlerden kasaba ve köylere yayılıyormuş. İmparatorluk ordularının başkomutanlığı görevinden ayrıldıktan sonra kasabamızda mütevazı, ahşap evinde inzivaya çekilmiş olan, herkesin çekinerek baktığı, "büyük strateji ustası" olarak anılan ihtiyar Sun Li aklıma geldi. Sun Li'yle ilk konuşmamda tam da ihtiyaç duyduğu konulardan bahsettiğimi söyledi. Evlerimiz, komşularımız haydutların ve dışarıdan gelecek askeri güçlerin tehdidi altında kalacaktı yakında ve çiftçi, esnaftan oluşan insanlarımızın yakın dövüş, takım çalışması gibi konularda eğitime ihtiyacı vardı. Asker adaylarını iki gruba ayırdı; ilkinde benden yaşça az daha büyük, güçlü kuvvetli yetişkinler; ikincisinde bıyığı terlememiş gençler, saçları kırlaşmış orta yaşlılar. İkinci ve umutsuz vaka gibi görülen grubun başına benim getirildiğimi söyledi yaşlı bilge Sun Li.

Vakit kaybetmeden takım üyelerini toplayıp eğitime başladık. İlk eğitimde genç ve orta yaşlı gruptan kimsenin birbirine güvenmediğini, birbirini tanımadığını gördüm. Birbirine en uzak duran, ters ters bakan arkadaşları çiftli gruplar halinde eşleştirdim. Sopalarla talim yaparlarken, her çiftten birine arkadan yaklaşarak ensesine tahta mızrakla sertçe vurdum. İlk denemelerimde, ensesine vurduğum kişinin karşısındaki takım arkadaşı bana sözle tepki gösterdi. İkinci denemelerim sonuç vermeye başlamıştı, "Arkana dikkat et!" uyarıları, arkadaşını korumak için üzerime yürümeler, güven ve bağlılığın oturmaya başladığını gösteriyordu. İkinci eğitimde iki takım halinde halat çekme yarışması yaptık. Birisine halatı bırakmasını söylediğimde takım arkadaşları güçten düşüp devriliyorlardı. Böylece takım çalışmasında bir kişinin görevini tam yapmasının önemini anladılar. Geceleri ateşin başında hayat hikâyelerini anlattırıyordum. Yaşanmışlıklarımızın, hayallerimizin, umutlarımızın benzerliğini gören genç ve orta yaşlı savaşçı adayları birbirlerine giderek daha çok ısınıyorlar, bilerek az miktarda verdiğim pirinç lapasını aralarında bölüşmeye başlıyorlardı. Dostluk ve dayanışma gibi iki güçlü erdemi takımımızın temeline sağlam şekilde yerleştiriyorduk, ilk sınavımıza hazır sayılırdık artık...

Noyan



Bir Seçilmişin Hatıra Defteri

Bu dipsiz karanlığın içine mi doğmuştum, yoksa sanki içimdeki karanlık dışarı taşmıştı da bu grotesk, her köşesinde ölümün kol gezdiği dünyayı mı oluşturmuştu? Gerçekten bilemiyorum.

Bildiğim bir şey varsa o da kadim zamanlardan beri var olan bir şeye ulaşmam gerektiğiydi. İlk Alev. Ah evet, adı buydu. Loş bir zindanda uyanıp çürümeye yüz tutmuş ellerime baktım. Titriyorlardı. Bırakın bir kılıç kalkan tutmayı, körelmiş bir hançeri bile zorlukla savurur haldeydim. Yine de mücadele etmek zorundaydım. İlk kurbanlarım bu sefil hapishanede benim gibi kapana kısılmış ruhlar oldu. Onların cansız bedenleri yere yığılırken ben de güçleniyordum ve sonra ya kancık bir tuzaktan atılan zehirli okla ya da bu kalenin kim bilir hangi bilinmez dehlizlerinden fırlamış dehşetlerle karşılaşıp öldüm. Öldüm. Ve öldüm. Ve öldüm... Bu zifiri karanlık cehennemde ölüm bir kurtuluş falan değildi. Hiç hem de. Ölüm tarlada çalıştıktan sonraki paydos gibiydi. Ruhunu ölümün o yağlı ve kaygan ellerine teslim edip her seferinde geri almaya çalışmak. Peki, bunu milyon kere yeniden yapmak? İşte bu azaba dahi alışıyordun bir hiç, bir müsvedde bile olmadan başladığın bu yolda. Ama yalnız da değildim tamamen, kendi halinde ve boğum boğum zırhların içinde kaybolmuş bir şövalye veya bu karanlık dünyaya nadiren doğan güneşi kutsayan bir savaşçıyla karşılaştığım anlar kalbimin (eğer hâlâ atıyorsa) az da olsa huzur bulduğu anlara tekabül ediyordu.

Ölümün hasadıyken ölüm bahşedene, azaptan gazaba ilerliyordum. Başkalarının (insan veya canavar fark etmez) kanı kılıcımdan damladıkça ve iğrenç böğürleri deşilip iç organları yerlere döküldükçe ben de sefil var oluşuma bir anlam katıldığını hissediyordum. Günden güne, içten içe hissediyordum ki bu yalnız şatolar ve bunca isimsiz mahlukat benim davam için buradaydı. Onları öldürmeliydim ki sonsuz aleve giden yolum aydınlansın. Kin kaplıyordu içimi. Hiç tanımadığım tanrılara yakarıp bir o kadar da sövüyordum tanımadıklarıma. Engeller zorlaşıyor, ardımda dağ gibi yükselen cesetlerin o zehirli pusu benliğimi kaplıyordu. Kimdim ben? Niye buradaydım? Artık pek de önemi yok. Nasılsa hepsi bir tekerrürden ibaret... Ve geceler boyunca süren tefekkürde alevlerin yanıp söndüğünü, kişilerin yaşayıp öldüğünü gördüm. Her şeyin geri döndüğünü... Ya da tümüyle yok olduğunu. O halde gerçek olan tek şey öldürmek ve hayatta kalmaktı. İmtihan buydu. Ve en nihayetinde güçle dolu lanetli siluetim İlk Alev'in yanı başında hareketsiz durur ve elim O'na uzanırken yalnız ruhlar da kararmaktaydı.

Eren E.

Boşboğazlık & Açtığı Dertler

Kendinizi aciz ve işe yaramaz hissederseniz şunu düşünün: "En azından Kratos'la aynı zindanda mahsur kalmadım."

Paslı ve fare pisliği kokulu odada uyandığımda tam karşı hücremde gördüm onu. Pek karıştırılacak bir adam da değil, biliyorsunuz. Yine de gözlerime inanamadım. "Kratos?" diye mırıldandım. Duymuş olacak ki bana döndü.

"Adımı nereden biliyorsun?"

Ayıkla pirincin taşını. Durumu nasıl anlatayım adama?

"Şey, burası gerçek değil. Yani tabii sizin için gerçek ama... Yani benim için de şu an gerçek ama... Ben sizin hayranınızın!" şeklinde saçmalamış olmam sizi yeterince rahatsız etmediyse devamını da dinleyin:

"Son oyununuzu oynamayı çok istedim ama konsolum yok!"

Evet. Adamın suratına bunları söyledim. Ama o anki heyecanımı size tarif edemem. O sesi gerçekten duymuş olsanız bence siz de heyecandan böyle saçmalardınız.

Duraksadı ve kaşlarını çattı. Beni inceliyordu. Büyücü numarası yapsam yutturur muydum acaba? Yok yok, boğazımdan yakalayıp beni sorguya çekmesini hiç istemiyordum doğrusu.

"Kafanız karıştı galiba. Beni dinleyen herkese böyle oluyor." dedim ve olabildiğince akıl hastası bir şekilde kikirdedim. Battı balık yan gider. Kendisi de deli olduğuma çoktan ikna olmuş olacak ki bana bakmayı kesti, gözlerini tavana dikti.

"İkimiz de buradan çıkacağız. Sonrasında sana bazı sorularım var." dedi. Korkudan gözlerim fal taşı gibi açıldı, acaba başıma ne çileler gelecekti? Gerçi kafamı duvara vura vura parçalaması için bir sebep yoktu ortada -henüz- ama insan bilemiyor işte. Bir şeyler sormak istedim ama ağzımı açmamla lafımı kesmesi bir oldu. Çok ciddiydi. Gerçi... Kratos bu.

"Ejderhayı haklamaları uzun sürmez. Dikkatleri dağınıkken buradan çıkmamız gerek. Bir dediğimi iki edersen, bu hayatına mâl olur."

Ah. Canım Kratos. Severken döven, uyarırken tehdit eden yürekli adam. Ben orada dehşetle karışık hayranlık içerisinde boş boş kendisini izlerken o, parmaklıklardan tırmanıp tavanı yumruklamaya başlamıştı bile. Yumruklarıyla tavanı mı indirdi, yoksa çatlaklı bir yeri mi parçaladı bilmiyorum ama kısa sürede büyük bir gürültüyle taş toprak aşağı indi ve yukarıda bir delik açıldı.

"Az sonra döneceğim. Bekle." dedi. Nereye gidebilirdim ki? Gidecek yerim ve niyetim olsa bile gitmezdim zaten. Yemez.

Merve

Araknofobi

Kamp ateşinin ışığında Morrigan'ın ifadesiz yüzünü izliyordum. Hem düşüncelere dalmış olduğundan hem de kendimi ateşin ardına gizlediğimden onu izlediğimin farkında değildi. Düşüncelerini tahmin etsem de benimle paylaşmamasına bozuluyordum. Yaşadıklarımız yabana atılır şeyler değildi nihayetinde. Benim zehirli oklarım onun ölümcül büyüleriyle birleşmiş, her türlüsünden yüzlerce yaratık öldürmüştük. Dinlenmek için yaktığımız kamp ateşlerinin başında nice ucuz şarapları paylaşmış, cüce arkadaşlarımızın taklidini yapmış, anlattıkları abartılı savaş hikâyeleriyle dalga geçmiştik. Ama bu gece, her zamanki kamp havasından çok farklı bir şeyler hissediyordum. Artık aramızda gittikçe ağırlaşan sessizliği bozmak üzereydim ki, tanıdık bir çığlık benden önce davrandı. "Eeh, bunlar da baydı artık!" deyiverdim. Morrigan'sa hâlâ ciddiydi, kalkıp büyülerine hazırlanmaya başladı. Dört bir yandan iskeletler geliyordu ve ben bunların gırtlakları olmadan nasıl bu kadar tiz çığlıklar atabildiklerini anlamamakta diretiyordum. Bıkkınlıkla zehirli oklarımı hazırladım ve seri atışlara başladım.

"Bu sefer biraz coşmuşlar sanki," dedim Morrigan'a.

"Konuşma, sadece ok at."

"İkisini birden yapacak kadar çeviklik puanım var."

"Peh!" diye gözlerini devirdi. Morrigan'ın neşesine diyecek yoktu bu gece doğrusu.

İskelet ordusu gittikçe çoğalırken, büyük bir şimşek onlarcasını süpürdü. Arkama baktım, Morrigan en sevdiğim büyüsünü yapmıştı. Ardından değişmeye başladı. "Ah, olamaz," diye feryat etsem de çok geçti artık. Morrigan dev bir örümceğe dönüşmüş, iskeletleri teker teker parçalıyordu. Bakmamaya çalışıyordum ama, yanıma gelip sekiz bacağından biriyle omzumu dürttü. "Kes şunu" diyerek başımı ellerimin arasında almış, titremeye başlamıştım ki kendi formuna döndü. "Bu gece beni çok sıkıcı buluyordun" dedi.

"Bir gün, senin de korktuğun bir şey bulacağım mutlaka!" dedim asla tatmin edilemeyecek bir intikam duygusuyla.

İpek



Ziyaretçi

Kudretli büyücü Ömer alev ve çürümüşlükle dolu topraklarda ilerleyen ordularını hoşnutlukla izlerken, düzlemi fethinin yalnızca zaman meselesi olduğunu düşünürken, gözünün ucuna uzaktaki tepede bir portalın açılıp kapanışı ilişti. Yabancı bir figür duruyordu şimdi orada. Bütün vücudunu kaplayan zırhı daha önce şövalyelerde veya cücelerde gördüğü hiçbir şeye benzemiyordu.

Tepenin yakınlarındaki 3 kara elf gözcüsü sorgulamak için figüre yaklaştılar. Yalnızca bir an sürdü... 6 kara elf parçası yere düşerken figürün elindeki testereyi andıran hareketli mekanizmadan homurtular yükseliyordu. Yüzü görünmüyordu ancak onu o an kim görse arazideki manzaraya dair hoşnutsuzluk duyduğunu anlayabilirdi.

Büyücü bir anlığına şaşkınlıkla donakaldı, ardından bu cüretkârlık karşısında hiddeti hızla yükseldi ve bütün araziyi inletecek şiddetle bağırdı: "SALDIRIN!!!"

Figüre en yakın olan kalabalık iskelet ordusuydu ancak iskeletler hareketlenir hareketlenmez figür havaya sıçradı ve çıkarttığı uzun, ortası delikli, borumsu silahtan fırlayan alevli bombalarıyla tek atışıyla onlarcasını harcamaya başladı. Sürekli sıçrayıp yere ateş ediyor, etrafa yarı yarıya erimiş kemikler saçıyordu. Ogre ve troll birlikleri saldırdılar sonra ancak figür onlar için fazla hızlıydı; etraflarında koşuyor, saldırılardan sıçrayarak kolaylıkla kaçıyor, bu sırada da takırtukur sesler çıkaran silahıyla hısımlarında delikler açıyordu. İblis birliklerindeydi sıra. İmp'ler, ölüm şövalyeleri, vampirler, beholder'lar... Figür onları gördüğünde daha da öfkelenmiş gibiydi. Ucundan ışın çıkan silahıyla tek sıra halinde duran bütün birliklerin üzerinde tek hamlede birer delik açtı. Sürekli hareket ve saldırı halinde dur durak bilmeden silah değiştiriyor, ölüm yağdırıyor, yanına yaklaşanları da elleriyle ikiye bölüyordu. Büyücü büyülerle de saldırmaya çalıştı ancak figür ateş toplarından, buz kürelerinden, her şeyden hızla, gerektiği zaman kancasını bir düşmana saplayıp kendini çekerek uzaklaşıyordu. Büyücü elindeki en güçlü büyülerden birini kullanarak gökten devasa bir meteor indirdi ancak figür büyük, lanet olası bir silah çıkararak ateşledi ve silahtan çıkan yeşil oluşum, yakınlarındaki bütün uçan yaratıkları da elektrik misali çarparak yok etti ve en sonunda meteora çarptığında dev kaya ufak parçalara bölünerek dağıldı.

Saatler süren savaş sonrasında arazi alev ve tozlar dışında hareketsizdi, yanık cesetler tepeler oluşturmuştu. Figür bu tepelerin birinde bütün azametiyle dikildi ve etrafı süzdü. Ardından büyücüye doğru yavaş yavaş yürümeye başladı.

Büyücü son güçleriyle figürün önüne duvarlar örmeye çalıştı ancak figür tekmesiyle bu duvarları kolaylıkla tuzla buz ederek yaklaştı. Sakin davranmaya çalışıyordu ama panik olmuştu büyücü:

"Tamam. Pes ediyorum. Senin emrindeyim artık. Sen kaz-"

Büyücünün sözü figürün elindeki, yan yana iki boru konmuş gibi duran silahın alt kısmındaki oynar parçadan çıkan "klik klak" sesiyle bölündü.

Ömer



C. SERPİL ULUTÜRK

YÖNETMEN: David Slade **OYUNCULAR:** Fionn Whitehead, Craig Parkinson, Alice Lowe **IMDb NOTU:** 7,4

BLACK MIRROR: BANDERSNATCH

Kumanda sende mi?

Tek bir dizi bölümü için koca bir sayfa ayırmak adetimiz değildir ama bu kuralı bozmak için iyi bir sebebimiz var bu ay. Black Mirror'ın tek bölümlük deneyi Bandersnatch, izleyicisini de işin içine katarak kurduğu interaktif hikâyesiyle herhangi bir dizi bölümü olmadığını zaten bangır bangır duyurmuştu ki izledikten sonra bu konuda ben de ikna oldum.

Açıkçası "interaktif hikâye" işine oyunlardan fazlasıyla aşina olduğumuz için çok da orijinal bir şey görmeyeceğime emin olarak oturdum dizinin başına. Dört buçuk saat sürdüğü, elli farklı sonu olduğu ve kumandayı elimden bırakmadan izlemem gerektiği gibi detayları saymazsak içerik hakkında pek de fikrim yoktu. Dizinin "tutorial" tadında küçük seçimler yaptırarak başlaması (hangi mısır gevreğini yiyeceksin, hangi albümü dinleyeceksin gibi gidişatı etkilemeyen sorular soruyordu) "İki Telltale oyunu oynayıp gaza gelmişler" diye düşündürdüyse de ilerleyen dakikalarda işler çığırından çıkmaya başladı.

Bandersnatch'in interaktif kurgusunun takdire şayan bir strüktürü var. Sadece iki seçenek arasından bir tercih yapıyor gibi görünseniz de hem önceki tercihlerinizin çizdiği yol hem de bu tercihi kaçıncı defadır yaptığınız üzerinden yepyeni bir akışa sürüklenebiliyorsunuz. Bazen ne yaparsanız yapın hikâyeyi orta yerinde kilitliyor ve içinden çıkamayacağınızı fark ediyorsunuz, bazen "yandığınız" yere geri dönüp baştan başladığınızda olayların bir öncekinden farklı geliştiğini, siz her şeyi aynı yaptığınız halde önünüze başka seçeneklerin çıktığını görüyorsunuz. Karman çorman ama daima kendince tutarlı bir olasılıklar zinciri içinde, sınırlı süreler dâhilinde kararlar vererek ve başta o kıvırdığınız burnunuzu sonunda hayretten ne tarafınıza kıvıracağınızı bilemediğiniz bir noktaya varıyorsunuz. Ya da kendi adıma konuşayım, cümlenin sonu biraz ağır oldu çünkü :)

İnteraktif hikâye kurgusu olarak Bandersnatch bence yıllardır bu işin uzmanı saydığımız Quantic Dream'i sollayıp geçmiş. Fakat hikâyenin kendisi o kadar da etkileyici değil. Özellikle de Black Mirror gibi afallatıcı yakın gelecek senaryoları sunan bir dizinin (gerçi son iki sezon bölümleriyle bu açıdan epey kan kaybetmişti) daha derin, daha orijinal bir fikirle gelmesini beklerdim. Yıllardır tartışma konusu olan "Bu hayat bir simülasyon olabilir mi?" sorusunu pek de derine inmeden, elinde televizyon kumandasını tutan seyirci ve hikâyenin ana karakteri arasındaki ilişkiye uyarlayan, birkaç noktada heyecan yaratsa da vasatlık sınırını çok da zorlamayan bir senaryo yazılmış. Bunun başlıca sebebi elbette kurgunun yeterince karmaşık olması. Muhtemelen Netflix izleyicisinin "bir şeyler izleyip kafayı boşaltalım" ayarını bozmak istememişler ki çok da haksız değillermiş çünkü inanılmaz bir ilgiyle karşılandı bu bölüm. En azından Twitter'ı birkaç gün esir aldığına şahidim. Diğer yandan ben de haklıyım, çünkü biraz hızlı gelip geçti Bandersnatch, eski Black Mirror bölümleri gibi derin sorular bırakmadı.

Yine de başta dediğim gibi ortada takdire şayan bir deney var ve bu yaratıcı girişimin bir başka TV şovundan değil, Black Mirror'dan gelmiş olması elbette tesadüf değil. Telefon tuşlarıyla Hugo'yu yönettiğimiz günlerden bu yana televizyon hiç bu kadar şaşırtıcı olmamıştı.

EDİTÖRÜN NOTU: David Cage interaktif hikâye örgüsü görsün. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Susanne Bier ○ **OYUNCULAR:** Sandra Bullock, Trevante Rhodes, John Malkovich
○ **IMDb NOTU:** 6.7 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



BIRD BOX

Konusunun özeti ve oyuncularıyla ilgimi çekip, izleme listeme giren yılın ilk filmi oldu Bird Box. Bilinmeyen doğaüstü bir varlığın intiharlara neden olması sonucu oluşan kıyamet sonrası dünyada hayatta kalmaya çalışan küçük gruplardan birinde Sandra Bullock (başrolde) ve John Malkovich vardır ve dışarıda herhangi bir noktaya baktıkları anda ölüm tehlikesi yaşayacak olan, birbirini tanımayan insanlardan oluşan yedi-sekiz kişilik grup, üç katlı bir evde sıkışıp kalmıştır. Bundan sonrası Sandra Bullock ve iki küçük çocuğun nihai kurtuluş arayışı ve yolculuğu şeklinde geçer.

Baştan sona merak ederek seyrettiğim filmde soru işareti yaratan başlıca bir-iki konunun cevaplanmayıp havada kalışı hayal kırıklığı oldu doğrusu. Çocukların sevimli görünümü, yardım isteyen yabancılara güven konusu, son salisede atlatılan tehlikeler gibi onlarca klişe, sonucunu önceden tahmin edebileceğiniz sahneler de hikâyedeki gizem ögesini gölgeleyen küçük sorunlar şeklinde çıkıyor izleyicinin karşısına.

İşlev ve anlamları tam anlatılmasa da filme adını veren kuşların da rolü var ayrıca bu kıyamet sonrası yolculuk öyküsünde. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Baştan sona yorulmadan izleyebileceğiniz ama bir süre sonra herhangi bir sahne veya repliğini hatırlamayacağınız bir film. ★★★☆☆

○ **YARATICI:** Moam Murro ○ **SESLENDİRENLER:** James McAvoy, Nicholas Hoult, John Boyega, Ben Kingsley ○ **IMDb MOTU:** 7,2 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix



WATERSHIP DOWN

Richard Adams'ın dilimize çevrilen tek eseri Watership Down eski zamanlarda film ve dizi haline getirilmişti, şimdi yeniden çekilerek nihayet saat ondan sonrada açık olan tekelimiz Netflix'teki yerini aldı. Tabii ki bu herkese iyi bir hikâyenin ulaşması için çok güzel, hele kitabın Türkçe baskısını da bulmak mümkün değilken bilmeyenler için tadından yenmez bir fırsat.

4 bölüm olarak karşımıza çıkan dizinin dublaj kadrosu 78 versiyonu kadar iyi, hatta daha iyi çünkü kadro İngiliz milli takımı ayarında (BBC One kalitesiyle). Hikâye iyi işlenmiş ki zaten kötü olmasını kimse beklemiyordu ama benim asıl kan davam animasyonuyla. İlk versiyona göre oldukça kansız ama bu küçük bireylerin de (ya da kan tutanlar ne bileyim) seriye ulaşması adına hiç de fena bir seçenek sayılmaz. Bence Watership Down herhangi (kitap, film, dizi) bir şekilde ulaşılıp bilinmesi gereken bir hikâye.

78'de yapılan animasyondan uzaklaşılmamış karakter tasarımlarını sevdim ama kullanılan TV animasyonu çiğliği maalesef beni pek rahatsız etti. Efendim çiğ animasyon derken, Kung Fu Panda, Madagaskar vs. gibi filmlerden seriye uyarlanan animasyonlarda bir kabak tadı görseli var ya, o işte. Yine de pek sıkıntı yaratan bir husus değil bu, izlerseniz üzülmezsiniz.. ■ **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Ulaşırsanız eski animasyonu izlemeniz tercihimdir ama bu da güzel. ★★★☆☆



○ **YÖNETMEN:** Michael Schur
○ **OYUNCULAR:** Kristen Bell, Ted Danson ○ **IMDb NOTU:** 8,2
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** NBC

THE GOOD PLACE

The Office, Broklyn Nine-Nine ve Parks & Creation gibi yapımların arkasındaki isimlerin başında gelen Micheal Schur'un 3. sezonunu daha yeni tamamlayan bu rengârenk dizisi sizi İyi Yer ve Kötü Yer'e davet ediyor.

Schur'un diğer el attığı yapımlara göre çok daha derin bir yerlerde aslında The Good Place. Konu ölüm ve ahiret olduğunda, özellikle Amerikan toplumunun ahlak kavramına bakış açısını tamamen sarkastik ve absürt bir komediyle anlatmayı tercih edebilirmiş ama tamamen olmayan bir sarkastiklik ve absürtlük yolunu seçmiş durumda. Özellikle ilk 2 sezonda derdinin sadece güldürmek olmadığı çok açıkken, 3. sezonda da hâlâ aynı açıklığı koruyarak bir de kahkahalar attırmaya başlıyor. Çünkü Cennet-Cehennem tasviri ve bütün bu sürecin nasıl işlediği o kadar harika anlatılıyor ki "tövbe tövbeee" diyerek gülmeye devam ediyor, bir yandan da Schur'un umut ettiği gibi mesajları bir bir alıyorsunuz. Kristen Bell özleminizi gideriyor, Ted Danson'a bir daha hayran kalıyor, yeni yüzler diyebileceğimiz diğer oyunculara hemen alışıyor ve özellikle 1. sezonun sonunda yazılan müthiş twist'le dizinin bağımlısı oluyorsunuz. Asıl curcuna da zaten 2. sezonda başlıyor. İyi Yer'e gidebilecek kadar iyi değilsiniz belki ama en azından uzaktan şöyle bir bakmanıza da kimse ses çıkarmaz.

Şimdi izninizle yatmadan önce biraz daha ölümden sonrasını düşünmeye ve The Good Place sağ olsun ki düşünürken gülmeye devam ediyorum. ■ **POZAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bir an öne keşfedip, bir solukta bitirmeniz gereken özel dizilerden biri. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** David Leitch ○ **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Fred Savage, Josh Brolin ○ **IMDb NOTU:** 7,8 (DP2)



ONCE UPON A DEADPOOL

Karşımızda ikinci filmin 18 yaş altı kitleye uyacak şekilde kesilip biçilmiş bir versiyonu var ama kesip biçme yapılırken Deadpool isminin hakkını verecek bir davranış sergilenmiş.

Once Upon A Deadpool'da Deadpool'un bu sürüme özel esprisi de, filmin ilk haline yorumu da bol. Sözde biz, Deadpool'un oyuncu Fred Savage'ı kaçırıp ona 2. filmin "çocuksu bir masumiyet süzgecinden geçirilmiş" halini anlatmasını seyrediyoruz. Bu "çerçeveleyici" sahneler aynı zamanda filmin, kendi ciddiyetsiz tonu dâhilinde bile biraz kendine burun kıvırtmayı başaran sahneleriyle alay etmesini sağlıyor.

Once Upon A Deadpool, Deadpool 2'den yalnız 2 dakika kadar daha kısa. Kesilenler ne alemde derseniz, filmin başındaki bol kanlı bir sahne komple gitmiş, diğer yetişkin içerikli sahnelerin de doğal olarak en vurucu anları elveda demiş. "R Rated" çekilen bir film bu formata sokulunca elbette çok şey kaybediyor ancak kalan sahalar hâlâ bizim. Filmin zaten izlediyseniz ve tekrar seyredesiniz gelirse, elbette ki orijinal halini izleyin ama bu film için eklenen parçalara da mutlaka göz atın derim. ■ **ONUR**

EDİTÖRÜN NOTU: Yediden yetmişe herkes için Deadpool. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Peter Jackson ○ **IMDb NOTU:** 8,6

THEY SHALL NOT GROW OLD

Eski zamanların savaşları günümüzden baktığımızda mitik bir havaya sahip olsa ve şanlı zafer marşlarıyla anılsa da o dönemde yaşayanlar için tam bir sefalet halinden, ıstıraptan ve acıdan ibaretti.

Jackson'ın belgeseli herhangi bir yorum ve anlatıcı kullanmadan, yalnızca askerlerin ses kayıtları ve arşiv görüntüleriyle ilerliyor. Ki bu görüntülerin günümüz standartlarında yenilenmiş hallerini görmek mucize gibi bir şey. Zira hem renkler canlı hem de eski çekimler çok daha doğal duruyorlar.

Bu teknik maharetlerin ötesinde filmin bize yaşattığı deneyimse bu tür belgesellerde görmediğimiz türden. Melodram, duygu sömürüsü yok ve İngiliz askerlerin Almanlar hakkında sarf ettiği olumlu yorumlar da zihin açıcı. Hatta savaştan eve dönenlerin yaşadıkları yabancılaşma ve dışlanma günümüzde yaşananlarla epeyce de bir paralellik gösteriyor ki sırf bu detayın yakalanması bile önemli. Zira isimleri değişse de insanlıktan çıkılan bir yer savaş ve Jackson'ın buna yaptığı vurgu da gayet anlamlı son kertede. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Büyük bir savaşın içinde olmanın nasıl trajik bir durum olduğunu gayet sade ama etkili bir şekilde ortaya koymuş belgesel film. Okullarda izletilesi. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Alfonso Cuaron ○ **OYUNCULAR:** Yalitza Aparicio, Marina de Tavira, Diego Cortina Autrey ○ **IMDb NOTU:** 8,1



ROMA

Alfonso Cuaron boş filmi olmayan bir yönetmen ve Roma'da da bu düsturu bozmayarak çok incelikli bir işe imza atmış. Nasıl ki Gravity'de uzayın sonsuz boşluğuna sanki oradaymış gibi kamerasını çevirdiyse, bunu kendi hayatından esinlendiği Roma'da sade bir hizmetçi kız için yapmış. Tamamı siyah beyaz olan filmin görselliği cidden muhteşem ve uzun plan sekanslar sırasında öyle bir ahenk, öyle bir koreografi var ki hem çok doğal hem de tüm ayrıntıları düşünülüp öyle çekilmiş gibi geliyor.

Öyküyse Cleo ve içinde yaşadığı geniş ailenin başından geçenlerin önemli noktalarına bizi götürüp sanki bir gözlemci gibi onları dikizlememizi sağlıyor. Yorumsuz, beylik laflara boğulmadan önümüzde akıp giden yaşamı seyretmek işin içinde Cuaron olunca benzersiz bir deneyime dönüşmüş ve insanı kendi hayatının kilit noktalarını düşünmeye itiyor bu seyir hâli. "Falanca zamanda neredeydim, ne olmuştu, kimlerleydim, yaptıklarımı başka türlü yapsam veya şu tesadüf olmasaydı?" gibi sorular üşüşüyor zihninize film boyunca. Yönetmenin anılarından bir demet, izleyiciyi de kişisel tarihini sorgulamaya itiyor. Sırf bu işlevi bile bence Roma'nın uzun süre akıllarda kalmasına yeter de artar bile. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Yaşanmışlıklar, umutlar, üzüntüler ve sevinçler hayatın içinde nasılsa burada da öyle yalın ve çarpıcı. ★★★★☆



ISAAC ASIMOV

UZAY AKIMLARI

Bilimkurgu dendiğinde akla gelen ilk isimlerden biri Isaac Asimov'dur hiç kuşkusuz. Kendisinin en önemli eserlerinden biri de Vakıf Serisi'nin öncesini anlatan Galaktik İmparatorluk Üçlemesi'dir.

Ülkemizde daha önce çeşitli yayınevleri tarafından farklı farklı isimlerle basılan bu üç kitap bugünlerde İthaki Yayınları aracılığıyla, yeni bir tercümeyle tekrar dilimize kazandırılıyor. Serinin ilk kitabı Toz Gibi Yıldızlar da bir süre önce raflardaki yerini almıştı.

Vakıf'ta bahsini sık sık duyduğumuz Trantor İmparatorluğu artık kurulmuş, galaksideki hâkimiyetini iyice arttırmıştır. Bununla birlikte Sark gezegeninin kendini beğenmiş halkı hâlâ bağımsızlığını korumaktadır. Bunu da büyük ölçüde Florina gezegenini köleleştirmelerine ve "kirt" adındaki çok değerli bir maddenin tek dağıtıcısı olmasına borçludur. Ama günün birinde, bu gezegende işçi olarak yaşayan, Rik adındaki bir yarım-akıllı "bir şey hatırlar" ve aslında başka bir dünyadan geldiğini, bir sebepten ötürü hafızasını kaybettiğini öğrenir. Üstelik çok önemli bir bilgi taşımaktadır: Florina'daki herkes ölecektir.

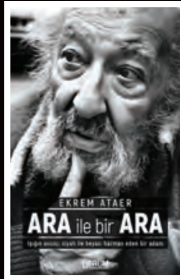
Çevirisini benim yaptığım kitabın çıktığını bilimkurgu tutkunlarına kıvançla duyururum. ■ **M. İHSAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Bilimkurgu öğelerinin yanı sıra çok başarılı bir polisiye. ★★★★☆

EKREM ATAER

ARA İLE BİR ARA

Tahminimden çok daha uzun sürede tamamladığım bir kitap oldu Ara İle Bir Ara. Alt tarafı, meşhur bir fotoğrafçıyla röportaj, soru cevap şeklinde giden içeriği okumak kısa sürer gibi gelebilir başta. Ancak, küçük yaşlarından beri hayatı, çevreyi, insanlığı tanımaya çalışan Ara Güler'i dinledikçe, bu zengin, renkli yaşamın tanıklık ettiklerine daldıkça, nüfusu birçok gelişmiş ülkeyi geride bırakmış, büyük kentimiz İstanbul'da, sahte koşuşturmalarla nasıl kendimizi kandırdığımızı fark ettim, yakın geçmişin, görece sakin İstanbul'una zaman yolculukları yaptım, usta fotoğrafçının 300 sayfa boyunca anlattıklarını dinlerken.



Ara Güler'in objektifinden ve kitaba adını veren uzun soluklu sohbetten alınmış fotoğraflara baktıkça, çocuksu, heyecanlı ve saf merak duygusunun insan 90 küsur yaşına da gelse gözlerden gitmediğine tanık oldum. Milyonları peşinden sürükleyen ünlü sanatçılar, siyasetçilerle beraber, elde son kalan kırıntı misali umutlarına tutunmaya çalışan, isimsiz yoksulların öyküleri de var Ara Güler'in objektifine takılan. Eski Galata Köprüsü civarlarında, bileğine sardığı fotoğraf makinesiyle İstanbul'un gerçek bir dünya şehri olduğu günlere tanıklık eden, uzun ömrüne birçok renkli hikâye sığdırmayı başarmış, dürüst kişiliğinden hiç ödün vermemiş, gönül insanına saygı duymak adına, okuyun ve duygusal zaman yolculuklarına çıkın derim. ■ **NOYAN**

EDİTÖRÜN NOTU: Unuttuğumuz değerleri ve büyük bir sanatçıya hak ettiği saygıyı sunan bir çalışma. ★★★★☆



TIM POWERS

SÜRESİ DOLANLAR

Hayalet avına giderken avlanmak

Anubis Kapıları ve Karayip Korsanları'na ilham veren Gizemli Denizlerde gibi kitapların yazarı Tim Powers bu kez bizleri hayaletlerin etrafta kol gezdiği, insanların onları avlayıp içine çekerek gençleştiği ve en güçlü hayaletler için birbirlerini öldürdüğü çılgın bir Los Angeles'a davet ediyor.

On yaşındaki küçük Kootie yanlışlıkla evindeki Dante büstünü paramparça ediyor ve içinden oldukça tuhaf bir cam tuğla çıkıyor. Bilmediği şeyse bu tuğlanın içinde Thomas Edison'un hayaletinin saklı olduğu. Kootie, Edison'ın son nefesini içine çektiğinde bir anda hem kendisi hem de ailesi avcıların hedefi hâline geliyor.

Son Çağrı'nın devamı niteliğindeki kitap ayrıca Powers'a Dünya Fantezi Ödülü'nü de kazandırmış. Alfa Yayınları'ndan. ■ **M. İHSAN**

ROBERT JACKSON BENNETT

KILIÇLAR KENTİ

Tarihi şehir fantastiğinin en güzel örneği

Merdivenler Kenti'yle başlayan İlahi Kentler serisi, ikinci kitabı Kılıçlar Kenti'yle devam ediyor. Fantastik romanlarda mitolojik varlıklara benzeyen tanrı ve tanrıçalar görmeye alışkınızdır. O diyarları onlar yaratır, halkların arasında yaşarlar. Peki ya öldürülebilseydiler? O zaman ne olurdu? Daha da önemlisi, dünya ne hâle gelirdi?

Serinin ilk kitabı Merdivenler Kenti'nde bir zamanların görkemli şehri Bulikov'a konuk olmuş, muazzam bir macera eşliğinde hem bu yeni evreni tanımış hem de birçok sırrı açığa kavuşturmuştuk. Şimdiyse sıra bir zamanlar dünyanın en büyük ve en işlek limanına sahip olan Voortyashtan şehrinde. Hem de asabi ve küfürbaz Mulaghesh eşliğinde. Farklı ve özgün fantastik romanlar arayanlara gönül rahatlığıyla tavsiye olunur. ■ **M. İHSAN**



YASİN İLGÜN

CAPTAIN TSUBASA

Formalar hariç her şey mükemmel!!!

Tsubasa kaçıncı defa elden geçirilip ekranlara geliyor sayısını unuttum ancak açık ve net şekilde son hali muhteşem olmuş. Genelde dizilerin ve filmlerin tekrar versiyonlarından uzak dururum ancak bir futbol manyağı olarak Captain Tsubasa'dan uzak durmam mümkün değildi, iyi ki de durmamışım zaten. Dizi harika bir şekilde modernize edilmiş ve yepyeni bir tempo kazanmış. Eskisi gibi bir pozisyon üç bölüm sürmüyor, şut çekerkenki duygusal anlar bile iki saniyede bitiveriyor. Orijinalinde onlarca bölüme sığdırılan ve izlemeyi zorlaştıran o hikâyeler seri, ama izleyicide iz bırakacak şekilde işleniyor.

Üstelik Tsubasa'nın takım arkadaşları da biraz daha işe yarar hale gelmiş durumdalar. Yine orijinal seriyle kıyasladığımızda Nankatsu'daki diğer oyuncuların daha aktif rol aldığını görüyoruz. Her şeye rağmen hikâyenin kahramanı Tsubasa ve en epik goller hep onun ayağından geliyor tabii, o konuda endişeniz olmasın efendim.

Anime günümüz teknolojik altyapısını güzel bir şekilde uygulamış. Tabii yer yer niye birbirleriyle anlık yazışmıyorlar, bunlar nasıl arkadaş yahu dediğiniz de oluyor ama olsun o kadar. Dizinin müzikleri de bence yine hoş olmuş. Alışık olduğumuz Captain Tsubasa şarkısı yeniden yorumlanmış. Arkadaş çevremde beğenmeyenler olsa da ben şahsen beğendim sevgili Oyungezerler. Sık sık da mırıldanıyorum.

Anime hikâye örgüsü ve konu olarak aynı ilerlese de dediğim gibi minimal ama oldukça etkili değişikliklere sahip. Hızlı geçen ve temposu yüksek bölümler, Tsubasa'nın çevresinin hikâyede ve olaylarda daha aktif rol alması nokta atışı olmuş. Üstelik efektler de yer yer abartılı dursa da bence dizinin tarzına cuk oturmuş.

Tek şikayetçi olduğum konuysa formalar. Tamam formaların çoğu aslına sadık olmuş ama onlar da biraz daha modernize edilebilirdi sanki. Bir de favori karakterim Wakabayashi'ye doyamadım ne yazık ki. Keza Altın İkili de kaşla göz arasında olup bitiyor. Hızlı geçen bölümler yüzünden bazı favori karakterlerimize erkenden veda ediyoruz.

Hâlâ başlamamış olan, acaba başlasam mı diyen, veyahut daha önce hiç Tsubasa izlememiş ama futbol seven biriyseniz kesinlikle bir şans verin derim. Pişman kalmayacağınızdan eminim. Ha bu arada, ölü yaprak vuruşu da geldi çattı :)





YENİ ANİMELER

Duyuru çok: Cop Craft, Nekopara, Miru Tights, Infinite Dendrogram, Science Fell in Love, I'm From Japan, In/Spectre, Kemonomichi, How Much Heavy Dumbbells Can You Lift, Kochoki: Wakaki Nobunaga (OVA), Battle Spirits'e 3 yeni bölüm, Thunderbolt Fantasy (3. sezon), yeni Prince of Tennis filmi, Persona 5 için yeni bir özel bölüm, yeni KanColle serisi, Kemono Friends için 3 mini bölüm, yeni Lupin III filmi, Dropkick on My Devil (2. sezon), yeni Duel Masters serisi.

Fairy Gone diye bir anime duyuruldu. Kadrosunda JoJo, Drifters gibi sıkı yapımlardan isimler var ve perilerin silah olarak kullanıldığı konsepti ve görsel tarzı bayağı iyi duruyor. Potansiyeli yüksek derim.

Yeni **Haikyuu** anime serisi duyuruldu ama 4. sezon falan denmedi. Delirtmeyin adamı, saçma sapan bir şey çıkarmayın, 4. sezon lazım!

Goblin Slayer "geri dönecek" diyerek bitti. Bu kadar tutmuşken aksi beklenmezdi zaten.

Free'ye Temmuz'da derleme film, 2020'de de yeni film geliyor.

Yuruyuru'nun OVA'sı için açılan 90 bin dolarlık kitle fonlaması 521 bin dolarla bitti.

Spice & Wolf'un VR animesi için Japonya ve Batı'da açılan 70'er bin dolarlık kitle fonlamaları kısa sürede başarıya ulaşmıştı. Toplamda 670 bin toplanarak sonlandılar.

Naruto, Sasuke ve Shikamaru'nun yetişkinliklerini anlatan **Naruto Shinden** romanları üç bölümlük anime oluyor.

Daha önce duyurulan yeni **Fruits Basket** animesi Nisan'da başlıyor. Hikâyeyi baştan alacak ve tüm mangayı kapsayacak.

Teasing Master Takagi-san harika bir mini komedi animesiydi. 2. sezonu duyuruldu. İlkini kesin izleyin bence.

Illya millya derken birkaç tane fazla değinmeye gerek olmayan ufak tefek **Fate** (başka bir deyişle Nasuverse) duyurusu var ama biri önemli duyuruların: The Case Files of Lord El-Melloi II. Londra'daki Mage Association animelerde pek değinilmemiş bir mevzu, Waver Velvet'ın yetişkinliği falan da var, güzel olacaktır.

BİR MUTLU YILLAR DİLEĞİ DE ANİMELERDEN

Anime yapımcıları tatlı tatlı görsellerle yeni yılınızı kutladı.



KISA KISA

Gintama'nın 77. ciltle, yani birkaç ay içinde sona ereceği kesinleşti.

Naruto'nun mangakası **Masashi Kishimoto**'nun yazacağı, Akira Okubo'nun çizeceği manga serisi Samura 8 duyuruldu. Baharda başlıyormuş.

Naruto demişken, Itachi'nin **Sasuke**'yi duvara yapıştırdığı meme de iyi olay oldu bu ay ^_^

One Piece'in mangakası Oda Eiichiro sona biraz yaklaşıldığını, serinin 100 cildin biraz üstünde sonlanacağını söyledi. En son 91'in çıktığını düşünürsek pek gerçekçi bulmadım doğrusu. En az 125 diyorum.

Black Clover'ın yan manga serisinin mangakası **Setta Kobayashi**, çoğu mangakanın çok az insanla etkileşimi olduğunu, okurlardan geri bildirim de alamadıklarını, neyi iyi veya kötü yaptıklarını bilemediklerini ve motivasyonlarını korumakta zorlandıklarını söyleyerek okurlardan mangakalara daha fazla mektup atmalarını rica etti.

Sword Art Online'ın yazarı Reki Kawahara, hikâyesindeki bayan karakterlerin rolünden ve onlara "ödül" olarak yaklaşılmaması gerektiğinden bahsettiği bir röportaj verdi: tinyurl.com/ogz-136-sao

Hani umurumda değil de (tsundere lafı gibi algılamayın, hakikaten umurumda değil) Mamoru Hosada'nın yeni filmi **Mirai**, animasyon dalında Oscar'a aday oldu.

Darling in the Franxx'in manga uyarlamasında animeden çok farklı şeyler olacağı söylendi. Animeyi sevdiyseniz bir göz atmakta fayda var.

Dragon Ball'un en sevilen filmleri anketi yapıldı, ilk üç: Fusion Reborn, Battle of Gods, Broly. Goku'nun seslendirmeni Masako Nozawa en beğendiği filmin yeni Broly filmi olduğunu söyledi öte yandan.

8 bin kişilik ankette 2018'in en başarılı live-action film adaptasyonları soruldu, **Chihayafuru** birinci geldi. Animesini bayağı sevmiştim ama live-action'ı dandik olur diye düşünüp izlememiştim, bir bakayım bakalım. İkinci sırada Gintama, üçüncü sırada da Inuyashiki yer aldı.

KIŞ SEZONU ANİMELERİ

ÖMER AKDAĞ



Yeni sezonda az sayıda öne çıkan serimiz var ama bu az sayıdaki seri de gerçekten çok iyi. Özellikle bir sezonda ciddi temada bu kadar çok seri olması, o serilerin de "ciddi bir şeyler yaptık işte yesinler" diye değil de özenilerek yapılmış olmasına alışık değilim, kıymetlerini bilelim.



THE QUINTESSENTIAL QUINTUPLETS

Sezonun sevimli kızlı animesi de budur herhalde. Karakterleri birbirinden çok farklı, notları kötü, zengin, beşiz kızlar ve onlara eğitmenlik yapan fakir, o kadar onurlu da olmayan ama aşırı zeki sınıf arkadaşları. İşi pek kolay olmuyor takdir edersiniz ki.

MY ROOMMATE IS A CAT

Kedi insanıysanız tam sizlik bir anime. İnsan etkileşiminden hiç hazzetmeyen elemanımız eve bir kedi getirir ve hayatı renklenir. Bir yandan bu tuhaf adamın "Ben bu hayvanda ne buluyorum?" düşüncelerini, bir yandan da dengesiz kedinin adam hakkındaki yorumlarını dinlemek pek tatlı.



MOB PSYCHO 100 II

One Punch Man bu kadar tutunca mangakasının eski mangası Mob Psycho 100'ü de anime yapalım bari demişlerdi ama onun da bu kadar sevileceğini tahmin ettiklerini hiç sanmıyorum. İkinci sezon ilkinin kaldığı yerden devam.





KAKEGURUI XX

İyi olmadığını bilmeme rağmen sevmekten kendimi alamadığım bir seriydi Kakegurui. Her şeyin kumarla çözüldüğü okula giren, son hücresine kadar kumarbaz ruha sahip Jabami'nin içten içe yanan psikopatlığını izlemeye devam.



THE RISING OF THE SHIELD HERO

Isekai, yani kendini farklı dünyada bulma alt türünün çok iyi bir örneği. Elemanımız sıradan, geyik biri ama kısa süre sonra yaşadıkları nedeniyle bir karşı-kahramana dönüşüyor, laylaylom giriş yapan seri ciddi bir hal alıyor. Türün geneli gibi burada da bir RYO havası var ve bir oyundaymışız hissini en başarılı yansıtan serinin bu olduğunu düşünüyorum şimdiye kadar.



THE PROMISED NEVERLAND

Bir yetimhane, mutlu mesut yaşayan çocuklar... Arada bazıları evlat ediniliyor ancak diğer çocuklar onlardan haber alamıyor, "mutlularsa sorun yok" diye düşünüyorlar. Sonra esas üçlümüz yetimhanenin aslında çok ama çok başka bir işlevi olduğunu, dünyanın sandıkları gibi olmadığını öğreniyorlar. Karanlık, rahatsız edici, iyi bir seri.

DORORO

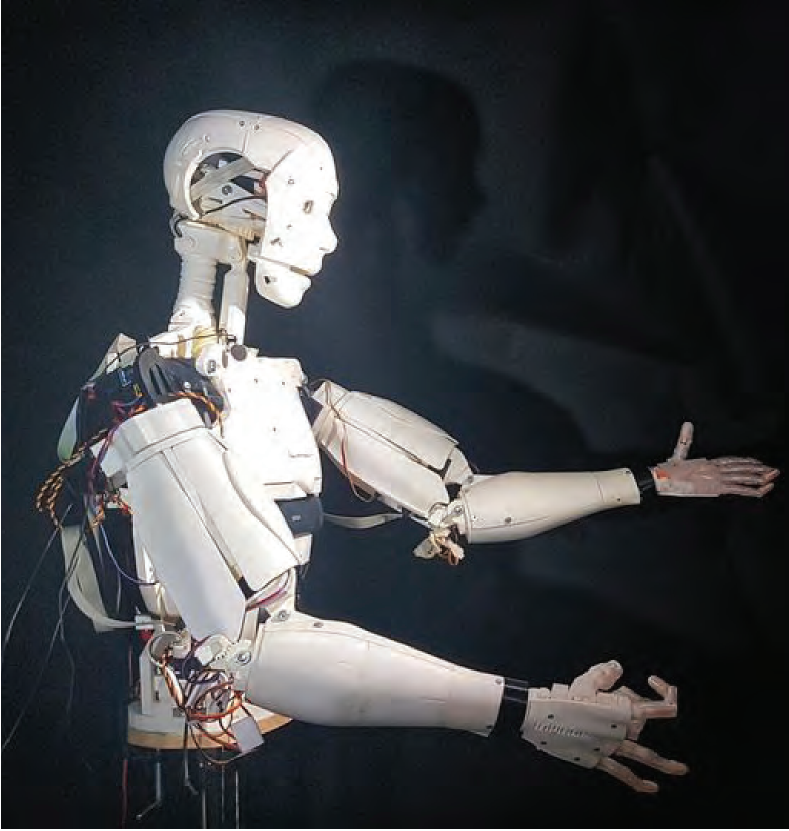
Animenin Babası olarak anılan Osamu Tezuka'nın aynı isimli mangasının iyi modernleştirilmiş bir uyarlaması. Tanrılara sırt çevirip iblislerden yardım dileyen yerel liderin dileği kabul edilir, bunun karşılığında ilk çocuğu gözleri, uzuvları, teni olmayan insan dışı bir varlık olarak doğar. Gizem unsuru sürekli artan ancak bir yandan da hikâyesi sürekli açılarak sürükleyiciliğini koruyan, aksiyonu sağlam, mistik, karanlık, özenle hazırlanmış bir seri.



KAGUYA-SAMA: LOVE IS WAR

İzlediğim en garip romantik komedilerden biri. İkisi de aşırı yetenekli, aşırı zeki kızla oğlan bir yandan birbirlerinin sevgilisi olmak isterler, bir yandan da aşırı gururlu oldukları için birbirlerine açılamazlar ve karşı tarafın açılması için birbirlerini sürekli manipüle etmeye çalışırlar. Bölümlerin çoğu ikisinin kafasında dönen tilkileri dinlemekle geçiyor. Death Note'un romantik komedi versiyonu gibi, çok garip.





Finlandiya, vatandaşlarına yapay zekâ anlatıyor

Az laf çok kafa

ABD ve Çin gibi dünya devletleri teknoloji konusunda birbirleriyle vuruşadursun, eğitim sistemiyle sık sık Türkiye'de de gündeme gelen Finlandiya, nüfusunun %1'ine yapay zekâ eğitimi vermeyi kararlaştırmış. Eh kalkıp Çin'e kafa tutacak halleri yok ya, gayet gerçekçi ve ülkeyi bu sektörde diri tutacak bir hedef belirlemişler.

Finlandiya nüfusunun %1'i 55 bin kişiye tekabül ediyor. Önceden hiçbir programlama bilgisi olmayanlar için özel hazırlanmış kursa, vatandaşlar internet üzerinden kolaylıkla ulaşabiliyor. Aralık ayının ortalarında 10 bine yakın kişi kursu tamamlamıştı bile. Ayrıca 250'den fazla şirket de bazı çalışanlarına kursu almalarını salık vermiş.

Elbette Finlandiya'nın tek derdi yapay zekâ sektöründe "ben de varım" demek değil. Kursu geliştiren isim olan Teemu Ross'a göre amaçlardan birisi de, bu ve bundan sonraki hükumetlerin yapay zekâ yatırım ve politikalarını belirleme süreçlerine Fin vatandaşların da demokratik bir şekilde dâhil olması. "En iyisini biz biliriz" demek yerine "e siz de bir şeyler öğrenin bakalım" buyuraraktan ücretsiz kurs. Medeniyet bir başka be canım! ■ **İHSAN A.**

Değiştirilmiş İnsan

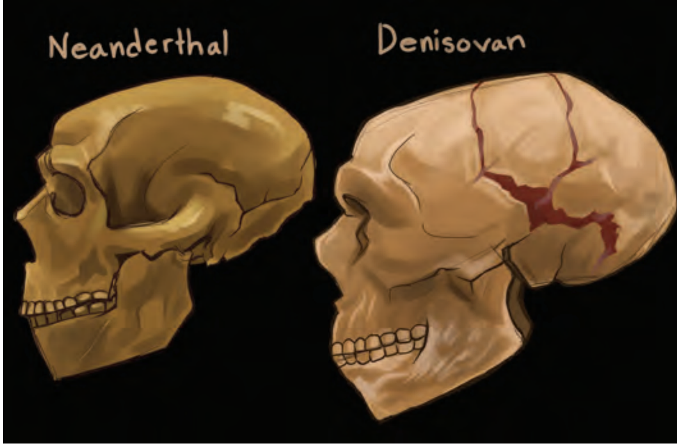
Siz geninizle oynanmasına izin verir miydiniz?

Çinli yöneticilerin onayladığı bilgiye göre ikinci defa genetik yapı düzenleme deneyi sırasında bir kadın hamile kaldı. Hakkında detaylı bilgi verilmeyen deneyin 8 gönüllü çiftle yapıldığını biliyoruz. Deneyi gerçekleştiren araştırmacıyla ilgili polis soruşturmasının devam ettiği belirtildi. Araştırmacı He Jiankui tarafından yapılan açıklamaya göre geçtiğimiz Kasım ayında HIV hastalığına dayanıklı olması için genleriyle oynanmış ikiz kız çocuğunun doğduğu ileri sürülmüştü.

Hong Kong'ta gerçekleştirilen konferansta olası ikinci hamilelikten bahseden araştırmacıyı zorlu bir soruşturma süreci bekliyor. Soruşturmayı yürüten görevlilerin yaptığı açıklamalarda kendi kaynaklarıyla gerçekleştirdiği tartışmalı deneylerle kişisel ün peşinde koştuğu tanımı yapılmış. Daha önceden illegal insan embriyo gen düzenlemesiyle ilgili araştırmaları olan Jiankui bakalım kendisini aklayabilecek mi.

Küçük ayrıntılara bağlı olarak yapılan işlemler insanlığı ileriye taşıyacak bir buluşla kaosa sürükleyecek bir başlangıç arasında ince çizgidedir. Denek olarak insan kullanılmasından tutun sağlıklı birey yetiştirme amacıyla bile olsa gen yapısıyla oynanması gibi konuların etik değerler, yasalar ve bilime olan katkıları arasındaki ilişkinin sorgulandığı bu gibi durumlarda karar vermek oldukça zordur. Önemli olan sizin bu tablonun neresinde olduğunuz. ■ **ARES**





İnsanoğlunun yeni bir atası mı?

Algoritmaları şeceremize kadar sokmayacaktınız

Geçen sene Ağustos'ta, ilk nesil melez insanların yarı Neandertal yarı Denisovan olduğunu öğrenmiştik. Ama anlaşılan o ki bu durum istisna değil. Modern insan DNA'sının bilgisayımsal (computational) analizleri sağ olsun, farklı erken insan türlerinin birbirleriyle sanılandan daha da sık çiftleşegeldiğini biliyoruz artık.

Ocak ayında yapılan çalışma sayesinde, derin öğrenme algoritmaların insan genomunda ilk defa başarıyla uygulanması sonucu, henüz keşfedilmemiş bir insansı atamız olduğunu gösteren bazı eksik parçalar ortaya çıkarılmış. Her ne kadar Denisovan yahut Neandertaller dışında üçüncü bir kayıp türün olduğunun somut kanıtı olmasa da, araştırmacılar Mayukh Mondan, Jauma Bertranpetit ve Oscar Lao'ya göre insan genomundaki bu kayıp parçaların kökeni bu türün varlığına işaret etmekte. Yani tek yapılması gereken bulguları destekleyecek bir fosil kalıntısına ulaşmak aslında. Zaten muhtemelen bu kayıp tür de Neandertal ve Denisovan topluluklarının soyundan.

Gerçekten de insanın kökeniyle ilgili bu evrimsel bulmacayı çözmek için, derin öğrenme algoritmalarına başvurmak çok faydalı olabilir. Sizi bilmem ama benim aklıma direkt Abstergo'nun insan genomuyla haddinden fazla içli dışlı olması geliyor. Gene de buradan güzel sonuçlar alacağımıza dair iyimserim. ■ İHSAN A.

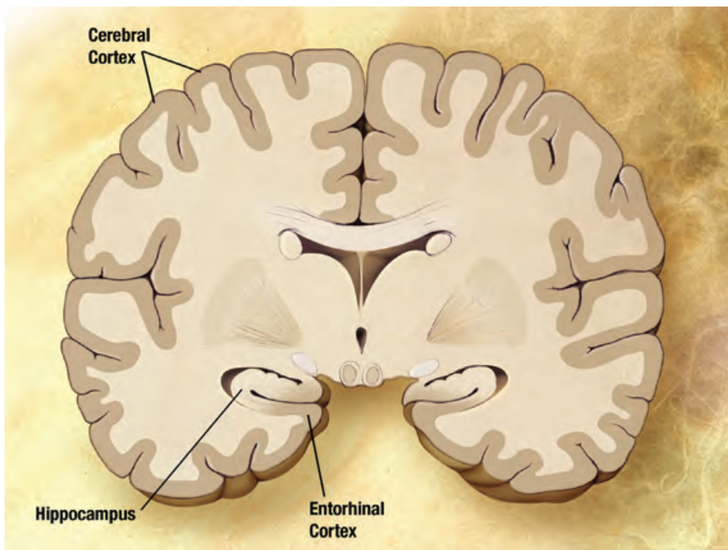
Bitmeyen sosyal medya yasakları

İlk başta hep iyi niyetli gibi görünür zaten

Dünyada gün geçmiyor ki uygun olmayan paylaşımları engellemek için çeşitli yasalar çıkarılmasın. Hindistan hükümetinin teklif ettiği yeni kurallarla sahte haberler ve yanlış bilgilendirme paylaşımlarının önüne geçilmesi hedefleniyor. Kurallar diyor ki yayın organları devletin kanun dışı bulduğu içerikleri kaldırmak zorundadır. Öte yandan çeşitli sivil toplum kuruluşları ve halkın bir kesimi bu gelişmeden mutlu değil. İnternet Özgürlüğü Derneği'nin yaptığı açıklamaya göre bu kurallar halkın çevrimiçi özgür konuşma hakkına karşı yapılan bir saldırı.

Doğru kullanıldığı takdirde oldukça başarılı olacağından şüphem olmayan bu gibi sistemlerin farklı amaçlara da yönelik kullanılabileceği bir gerçek. Bu gibi insan hayatına ve özgürlüğüne engel potansiyeli olan uygulamaların herhangi bir görüşe hizmet etmemesi için Facebook CEO'su Mark Zuckerberg'in önerisinde belirttiği gibi tamamen yapay zekâ yardımıyla oluşturulması en uygun gelişme diye düşünüyorum. Tabii son zamanlarda Facebook ve diğer büyük sosyal medya şirketlerinin adlarının karıştığı olayları düşünecek olursak vay bizim gibi sıradan kullanıcıların haline! ■ ARES

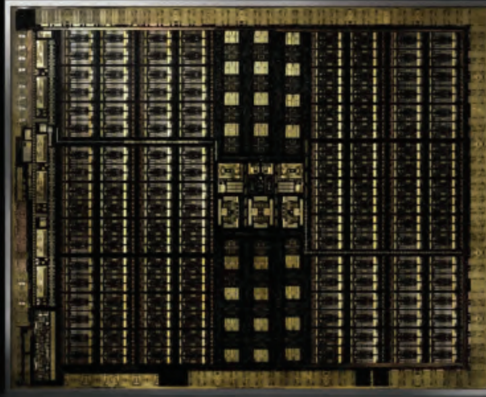




Alzheimer'da erken tanı ihtimali

10 sene evvelden anlamak mümkün mü?

Aslında Alzheimer semptomları hastada görülmeye başlamadan çok önce beyin değişmeye başlıyor. Nöronlar yavaşça ölüyor ve kesin tanı konduğunda yapacak pek bir şey kalmamış oluyor maalesef. Öte yandan Ocak ayında konuyla ilgili çalışan Alman araştırmacılar, kanda bulunan bir protein sayesinde hastalığın seyrinin çok öncelerden izlenebileceği sonucuna vardı. Hoş, yapılan çalışmanın bazı ciddi kısıtları var (deneklerde Alzheimer'a genetik yatkınlık olması gibi); ancak özellikle potansiyel tedavileri deneme anlamında çok önemli bir adım bu. ■ İHSAN A.



GPU dedikoduları

Hem Nvidia hem AMD hareketli

Alamayacağım pahalılıkta olsa da ekran kartı haberleri, incelemeleri ve en eğlencelisi olan dedikoduları her zaman ilgimi çekmiştir. Nvidia ve AMD sayesinde heyecan devam ediyor.

Nvidia'nın partner şirketlere yaptığı bilgilendirme sunumundan sızdırılan bilgi ve fotoğraflara göre GeForce Turing ailesi genişliyor. Piyasada bulunan Turing grafik kartlarının ışın izleme özelliğini desteklemeyen versiyonuyla karşımıza çıkacak modellerin GTX 1660 ve GTX 1660 Ti olacağı belirtiliyor. Bu özellik nedeniyle fiziksel olarak daha küçük karta sahip olduğu için fiyatlarının da RTX modellerinden uygun olabileceği yönünde söylentiler var. GeForce GTX 1660 Ti 6GB GDDR6 kartının Şubat, GeForce GTX 1660 kartının 3GB GDDR5 ve 6GB GDDR5 özellikli iki modelininse Mart gibi çıkması bekleniyor.

AMD cephesindeyse araştırmacı gazetecilik söz konusu. Radeon Navi 7nm grafik işlemcisini piyasaya çıkarmaya hazırlanan AMD'nin Navi 9, Navi 10, Navi 12 ve Navi 16 çalışmalarının olduğu ileri sürüldü. MacOS Mojave güncellemesinin kaynak kodunu inceleyen bir kişinin bahsedilen tanımları fark etti. Ayrıca yine kesin olmayan bir bilgi/dedikodu haberine göre Navi 10 ve Navi 12 grafik işlemcisine sahip RX 3060 4GB GDDR6, RX 3070 8GB GDDR6 ve RX 3080 8GB GDDR6 kartları rakiplerine göre çok uygun fiyata satışa sunulacak. Bu nedenle ya kartların beklenildiği kadar hızlı olmadığı ya da AMD'nin rekabetçi fiyat politikasıyla ortalığı karıştırmak istediği öne sürülüyor. ■ **ARES**

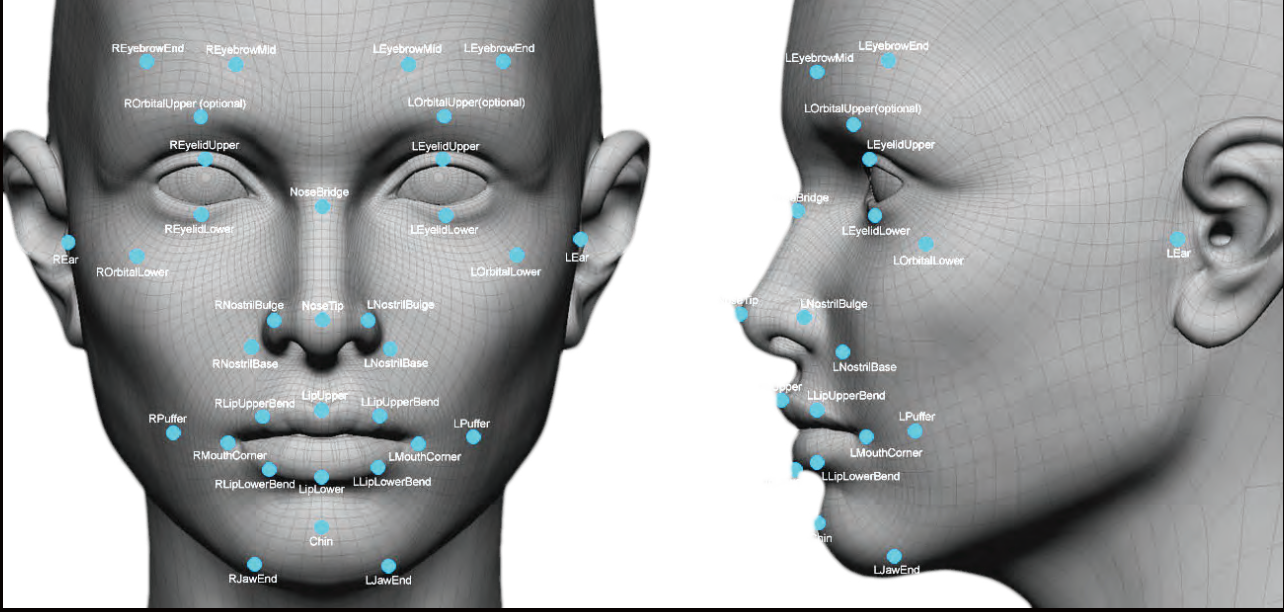
Gezegenimizin asteroitlerle olan ilişkisine kısa bir bakış

Aydan al haberi

Uluslararası bir bilim insanları topluluğu, dünyanın asteroitlerle olan ilişkisine dair bazı yanılgılarını tatlı uydumuz Ay'a bakarak keşfetmişler. Şöyle ki 290 milyon yıldan daha yaşlı krater kalıntılarının erozyon gibi çeşitli doğa olaylarıyla kaybolduğunu düşünüyordu bilim dünyası. Ancak Amerika'nın Ay'a yolladığı yeni birtakım araçlar, oradaki kraterlerin yaşını ölçtü ve Dünya ile uydusu aynı meteor yağmurlarına maruz kaldığından (ve elbette dünyada da bu bulguyu doğrulayan keşifler yapıldığından) aslında 290 milyon yıldan bugüne Dünya'ya yönelen meteor yağmurlarının 2 ila 3 kat arttığını keşfetmiş.



Bu yeni bilgiyle birlikte aslında gezegenimizde gizli kalmış pek çok enteresan bilgiyi, yani türlerin yok oluşları, yeniden yahut sıfırdan doğuşları; yani büyük felaketler ardından gelen taptaze umutları (biraz romantikleşiyorum) vs. açığa çıkarabileceğiz. Bu sayede ileride daha çetin meteor yağmurlarıyla muhatap olursak, olası sonuçlara dair daha güvenilir tahminler yapacağız muhtemelen. Yaşasın! ■ **İHSAN A.**



'On yıllarca' gülünecek bir kazık... Mı?

Hele bir eşkâl ver yeğenim

Aylık Facebook skandalları bölümümüze hoş geldiniz sevgili Oyungezerler! Muhtemelen bunu duymayan kimse kalmadı ama hemencecik takdim edeyim: Facebook'taki 10 Years Challenge furyası bu seferki odak konumuz. Bu konuyla ilgili bir ton komplo teorisi üretildi ay boyunca, hani bunun şirketlerin yaptığı bir tür kafatasçılık olduğunu iddia eden yazılar bile gördü bu gözler. Öte yandan "ne var ki canım, zaten Facebook üzerinde yayınlanmış fotolar", "böyle bir şeye Facebook yahut diğer dev şirketlerin ihtiyacı mı var, gülünç olmayın" diyerek meseleyi önemsizleştirenler de oldu. Aslında ikisi de doğru değil. Her şeyi siyah-beyaz görmemek lazım.

Bu konuyla ilgili Wired'dan Kate O'Neill güzel bir yazı yazdı aslında (wired.com/story/facebook-10-year-meme-challenge). Yazı uzun, vaktiniz olursa okuyun ama ben de ufak bir özet geçeyim: Kendisi aslında insanların gönüllü olarak böyle bir olaya katılmasının, örneğin yaşlanmayı çalışacak bir yüz tanıma algoritması oluşturmada oldukça kullanışlı olacağını güzel örneklerle anlatmış. Çünkü halihazırda Facebook'a yüklenmiş fotoğraflarla, kişinin tam tarih belirterek (tam 10 sene öncesi) ve "öncesi-sonrası" şeklinde bir arada sunduğu fotoğraflar aynı değil. Sözgelimi insanlar 10 sene öncesinde, o tarihten de eski bir fotoğraf paylaşmış olabilir mesela. Yani bu sözüm ona "kendiliğinden gelişen" hadise, ilgilisine arayıp da bulamayacağı türden muazzam bir veri havuzu sağlamış durumda.

Öte yandan yüz tanıma algoritmalarıyla ilgili illa da cyberpunk karamsar senaryolar gerçek olacak diye bir kaide yok. Mesela gene aynı yazıda verilen örneğe göre, Hindistan Yeni Delhi'de kayıp 3 bin çocuk yüz tanıma teknolojileri sayesinde bulunmuş. Yaş ilerlemeyi de hesaba katan bir yüz tanıma algoritmasının bu gibi bir tip durumlarda ne kadar işlevsel olabileceğini tahmin edebiliyorsunuzdur. Ama diğer tüm örneklerde olduğu gibi burada da asıl mesele, birilerinin sizin verileriniz üzerinden kazanç elde etmesi ve kullanıcıların bu şaklabanlığa anlamsız bir coşkuyla katkı sunması. Yoksa Trump yanlısı haberler ya da dezenformasyonlar da normalde Trump'tan hazzetmeyen birini Trump'a oy vermesi için kolay kolay ikna etmez. Etmez değil mi ya? ■ **İHSAN A.**



Yazıcıyla roket yapmak

Renkli bassınlar

SpaceX ve Blue Origin kökenli çalışanlar tarafından kurulan Relativity Space firması Amerika Hava Güçleri'yle kontrat imzaladı. Henüz 3 yaşında olan firma neredeyse tamamı 3 boyutlu yazıcıyla üretilmiş parçalardan oluşan roketleri uzaya fırlatmayı hedefliyor. Böylesine geçmişleri olan çalışanların başarılı olarak kontratta yazan 20 yıllık sözleşme yenilemesini kapacaklarını da tahmin etmek zor değil. Üretim tercihleri nedeniyle tasarımın olabildiğince az parçadan ve en efektif şekilde oluşturulması hedefleniyor. Terran 1 ismini verdikleri ilk roketlerinin tahmini olarak 60 günlük bir üretim sürecinden sonra her şey yolunda giderse alçak Dünya yörüngesine ulaştırılması planlanıyor. ■ **ARES**

CES 2019

Oyuncuların dikkatini çekecek yeni teknolojiler ve ürünler

TUĞBEK ÖLEK

Her sene başında teknoloji dünyasının dev isimleri Las Vegas'da bir araya gelip en yeni ürünlerini ve teknolojilerini sergiliyorlar. Bu yıl CES'in asıl olayı yapay zekâ asistanları arasındaki rekabetti. Google kendi asistanını Amazon'un Alexa'sına karşı ciddi bir rakip olarak konumlandırmak için hayli emek verdi. Bu sene boyunca bu iki devin iki teknolojisi arasında büyük bir rekabet yaşanacağı açık.

Eskiden tüketici elektroniği dışına pek de çıkmayan CES, son yıllarda gittikçe daha fazla oyun teknolojisi içerir oldu. Bu sene de biz oyuncuları etkileyecek veya ilgilendirecek tonla yeni ürün ve teknoloji var. Gelin bunların en çarpıcı olanlarına birlikte bakalım.

1. LG SIGNATURE OLED TV R

Bu tam bilim kurgu filmlerinden fırlamış bir televizyon. Çünkü uzaktan kumandaya bastığınızda 65"lik koca TV, bir kutudan büyücü numarasıymış gibi çıkıyor. Kapattığınızda geri kutusuna giriyor. İzlemek istediğinizde TV orada, diğer zamanlarda yok.

Bu da aslında çok yeni veya inanılmaz bir teknoloji değil. OLED ekranların kıvrılabilir olduğunu zaten biliyoruz, LG de benzer bir prototipini geçen sene göstermişti. Ama bitmiş bir ürün olarak karşımıza çıkınca, teknolojinin gerçekten çalışabilir olduğunu görünce işler değişiyor haliyle.

Mesela bunu yatağınızın ayakucuna sandık gibi koyduğunuzu hayal etsenize. Gece yatmışsınız yatağa, uyku tutmamış, bir tuşa basıyorsunuz ve tadaaa ayak ucunuzda 65" bir televizyon beliriyor. Bu sene piyasaya çıkacak olsa da henüz fiyatı belli değil, Türkiye'ye de gelecek mi henüz bilmiyoruz. Ama tahminler fiyatının 10.000$'ı bulabileceği yönünde.





2. SAMSUNG MICROLED TV

Henüz piyasaya çıkmaya hazır olmayan prototip aşamasındaki bir ürün MicroLED TV. Ama gelecekte televizyon neye benzer, fikir vermesi açısından önemli.

Samsung'un geçen sene devasa ebatta "The Wall" adıyla duyurduğu MicroLED aslında oldukça küçük ama hiç kenarı olmayan panellerden oluşuyor. Siz bu panelleri yan yana duvara monte ettiğinizde birbirini tanıyıp birlikte çalışmaya başlıyorlar. Böylece istediğiniz formda ve çözünürlükte TV oluşturabiliyorsunuz.

Bu teknoloji aslında yeni değil, bizim video wall dediğimiz teknolojinin aynısı. Mesela büyük konserlerde sanatçının arkasında dev bir ekran olur. Ya da bazı AVM'lerde dev ekranlar görürsünüz. Temelde ürün aynı ürün.

MicroLED'i özel kılan Samsung'un bu teknolojiyi taşıdığı kalite seviyesi. Çünkü mevcut teknolojide dev ekranlar tek tek ledlerden oluştuğu için kalitesi kötüdür, ledler arasındaki boşlukları uzaktan bile çok rahat görebilirsiniz. Ama MicroLED içinde kullanılan ledler mikroskobik ebatta olduğu için OLED'le rekabet edebilecek bir kalite veriyor.

Samsung muhtemelen bu ürünü öncelikle kurumsal pazara sunacak. Yani mağazalarda, havaalanlarında göreceğiz. Ama bu görüntü kalitesiyle çok da uzak olmayan bir zamanda evlerimize de gelecektir. Zamanla paneller ekleyerek upgrade edebileceğiniz bir televizyon kulağa çok hoş gelmiyor mu?

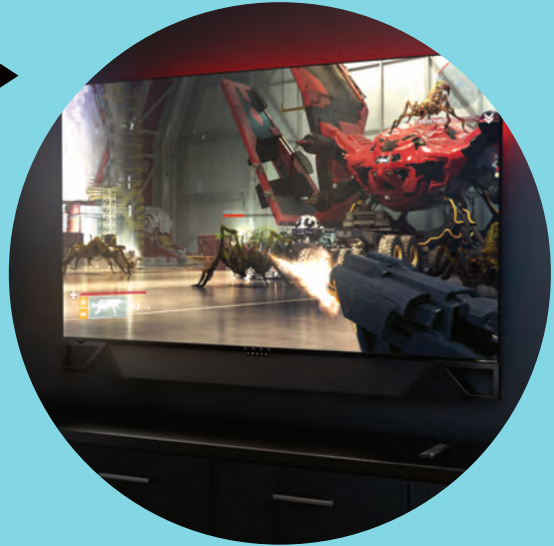


3. HP OMEN X EMPERIUM 65

Normalde heyecan veren TV haberleri hep aynı Kore markalarından, ama ilk defa gerçek bir oyun markasının TV işine el attığını görüyoruz. Aslında Omen bu ürünü TV değil büyük bir monitör olarak tanımlıyor ama 65"lik ekranı da masa başında kullanmayacağız artık.

Bu bir TV, hem de deli bir TV ve bir oyuncunun ihtiyacı olabilecek her özellik üzerinde var. Nvidia G-Sync HDR destekli, 144Hz tazeleme oranı olan, 4ms tepki süreli, 4K çözünürlükte bir canavar. Üstelik üzerinde entegre Nvidia Shield TV ve harika bir soundbar'ı var. Yani en akıllısından ve gür seslisinden.

Bu sene piyasaya çıkacak olan Emperium 65, ülkemize gelecek mi bilmiyoruz, ama ABD satış fiyatının bile 5.000$ olduğunu düşünürseniz çok da umutlanmamak lazım.



4. HDMI 2.1



Bu sene CES'ten gelen ve biz oyuncuları en sevindirecek haber hem LG, hem de Samsung'un 2019'da çıkacak yeni televizyonlarında HDMI 2.1 desteği vereceğini açıklamasıydı.

Bugüne dek HDMI çok sürüm değiştirdi ama ilk defa oyuncuların işine yarayacak bir sürümü çıkıyor. Çünkü HDMI 2.1'le birlikte Değişken Tazeleme Hızı (Variable Refresh Rate - VRR) ve Düşük Gecikme Modu (Auto Low Latency Mode - ALLM) özellikleri geliyor.

Bunlardan VRR, bizim PC'lerde G-Sync veya Freesync dediğimiz teknolojilerle aynı şey. Yani GPU ve ekranın kare oranlarını senkronize ederek ekranda bozulma ve yırtılmalar oluşmasını engelliyor. Diğer özellik ALLM'se oyunlarda sistem ile TV arasında gecikme oluşmasını engelliyor.

Bu özellikler hem konsollarda hem de PC'yi TV'ye bağlayarak oynadığınızda aldığınız deneyimi geliştirecek. Xbox One X'in bu teknolojileri halihazırda desteklediğini biliyoruz. Playstation 4'e HDMI 2.1 desteği gelecek mi ilerde göreceğiz.

5. DELL ALIENWARE AREA-51M



Yeni tasarıma sahip dizüstü bilgisayarlara bakınca en ilginçlerinden biri Dell Alienware Area-51m. Alienware bir zamanlar oyuncu bilgisayarı arasında bir efsaneydi biliyorsunuz ama son yıllarda hayli geride kaldı. Biraz da bunu kırmak için ilk defa bütünüyle upgrade ve overclock edilebilir bir model geliştirmişler. Aynı masaüstü bilgisayar gibi kendiniz aleti açıp işlemci veya ekran kartını değiştirebiliyorsunuz. Tabii bu masaüstü bileşenleri kullanan, 17"lik 4.4kg'lık devasa bir alet.

Düşünce olarak dizüstü bilgisayarlarda ekran kartı ve işlemci yükseltebilmek kulağa hoş geliyor. Hani böyle bir trend tutsa ne güzel olur. Ama diğer yandan masaüstündeki gibi dilediğimiz marka ve modeli alıp takabileceğimizi hiç sanmıyorum. O zaman Dell'in stoğunda ne varsa ve kaça satılıyorsa ona mahkûm olacaksınız. Bu yüzden çok da heveslenmiyorum açıkçası.

6. HP OMEN 15



CES'te yenilenerek karşımıza çıkan dizüstü bilgisayarlardan biri de HP'nin OMEN serisinin 15" modeli. Görünüm olarak geçen seneki kasası ve tasarımının aynen koruyor OMEN 15, ama yeni RTX kartlarla konfigürasyonu güçlendirilmiş.

Yeni OMEN 15'i ilginç yapan, Haziran ayından itibaren satılacak modellerinde 240HZ tazeleme hızı destekleyen bir monitörle gelecek olması. Bizim bırakın dizüstünü masaüstünde zor gördüğümüz bir hız bu. Muhtemelen bir dizüstü bilgisayarda gördüğümüz en akıcı ve pürüzsüz ekran olacak. Tabii oyunlarda 3D performansı da o seviyelere gelebiliyor mu göreceğiz.

7. ASUS ROG STRIX SCAR II



Asus'un ROG tarafındaki en popüler modellerinden Strix SCAR da yenilenen sistemlerden. Yeni tasarımla birlikte küçülüp hafiflemiş ve monitör çevresindeki çerçeve incelmiş. Yeni model RTX 2060 ve 2070 ekran kartlarıyla gelecek. Ama asıl büyük fark 144Hz tazeleme oranı ve 3ms tepki süresine sahip bir monitörle gelmesi. Özellikle online oyun oynayanlar ve orta seviye için 2019'da en çok tercih edilen model olmaya aday bence.

8. NVIDIA RTX 2060

Nvidia geçen sene Gamescom'da RTX serisini duyurmuş ve Ray Tracing dönemini başlatmıştı biliyorsunuz. Ama bugüne kadar sadece RTX 2070 ve 2080 serisi ekran kartları piyasaya çıktı ve bunlar 4.000TL ile 10.000TL arasında satıldığından kimsenin hayatına da girmedi. Nihayet CES'le birlikte RTX 2060 duyuruldu ve bu seriye orta seviye bir alternatif gelmiş oldu. Kulağa güzel bir haber gibi gelse de maalesef bu duyurunun arkasında beni kaygılandıran detaylar var.

En büyük problemimiz RTX 2060'ın vergiler hariç 350$ olarak açıklanan ABD fiyatı. Bunu Türkçeye çevirirsek RTX 2060'ı bizim 2.500TL'nin altına görmemiz çok zor. Üstelik özel soğutmalı, ışıklı, hız aşırtmalı güzel modeller 3.500TL'ye kadar yükselecektir. Bunun orta seviye bir kart olduğunu düşününce çok da kabul edilebilir değil açıkçası. Son iki seride Nvidia orta seviye ekran kartlarına toplam %75 zam yapmış oldu böylece. Çok değil üç beş sene önce GTX 960'ı 200$'a alabiliyorduk.

Nvidia bu zammı açıklarken elbette yeni kartının Ray-Tracing özelliğini ön plana çıkarıyor. Ancak RTX 2060'ın bu konuda çok da parlak bir performansa sahip olmasını beklemiyorum açıkçası. Battlefield 5'de DXR (DirectX'in Ray-Tracing desteği) özelliğini açarsanız oynanabilir kare oranları (fps) görebiliyorsunuz. Ama bu bize çok bir şey ifade etmiyor çünkü BF5'in Ray-Tracing desteği yansımalardan ibaret ve buna rağmen ciddi bir performans düşüşü söz konusu. Kısacası DXR destekli tek oyunda, gözle görülür bir grafik kalitesi artışı olmadan, bir dolu performans kaybediyoruz. O zaman ne anladık RTX 2060'ın RTX'inden? Yarın öbür gün gerçekten Ray-Tracing kullanan ve bu sayede daha güzel grafikler sunan bir oyun çıksa, RTX 2060'dan adam gibi bir performans görebileceğimiz çok muallak.

Nvidia, bu performans kaybını kapamak için diğer bir yeni teknolojisi DLSS'i ön plana çıkarıyor. Hatırlamayanlar için Temporal Anti-Aliasing'e (TAA) alternatif bu kenar yumuşatma teknolojisi yapay zekâ ve süper bilgisayarlar kullanarak, benzer sonuçları daha az performans kaybıyla veriyor. Yani DLSS'i açtığınızda grafikler TAA'a göre biraz daha kötü oluyor ama çok daha iyi performans alıyorsunuz.

Kafalar karışık. Yani RTX'i açıp azıcık grafikleri güzelleştirip, performansı düşürüyoruz, sonra da DLSS'i açıp azıcık grafikleri bozup, performansı geri arttırıyoruz, üzerine de fazladan 100$ veriyoruz. Ben de bir şey anlamadım bu hesaptan.



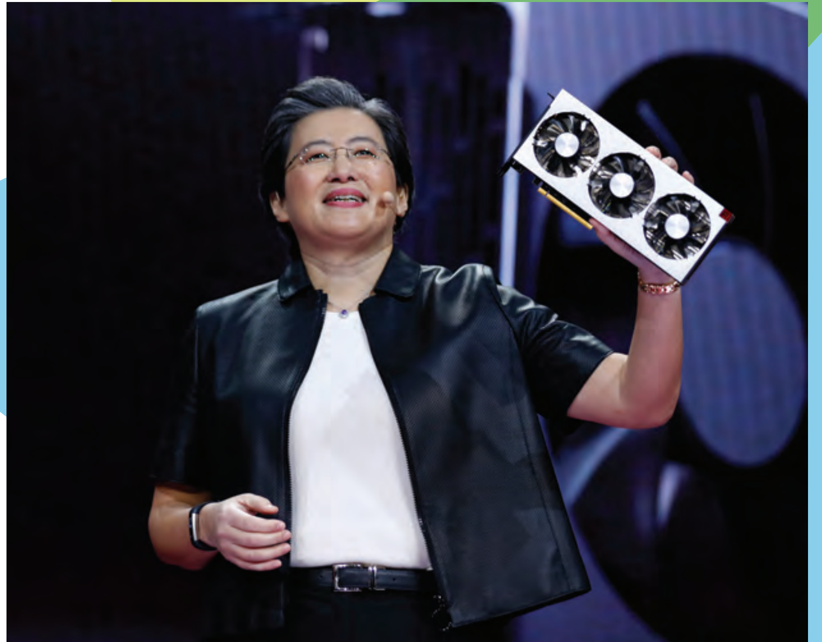
9. RADEON 7

Uzun süredir ekran kartları adına güzel bir haber alamadığımız AMD nihayet CES'te dişe dokunur bir açıklamayla çıktı karşımıza. Henüz tam performansını bağımsız kaynaklardan duyamasak da AMD'nin kendi testleri kartın RTX 2070'e yakın bir performans vereceğini gösteriyor.

Adam gibi performansın yanı sıra bu kartta hoşuma giden üç özellik var. Birincisi 7nm üretilmiş olması. Bu az ısınıp, az elektrik harcadığı anlamına geliyor. Nvidia'nın henüz yeni 16nm'den 12nm'ye düştüğünü düşününce bu konuda hayli avantajlılar.

İkincisi Radeon 7, toplam 16GB bellekle geliyor. Bugün piyasadaki oyunlar bu kadar belleğe ihtiyaç duymuyor ama genel olarak ekran kartlarında bellek miktarının artması geleceğe yönelik yatırım açısından faydalı. Üçüncü özelliği de 1TB/s bellek genişliği olması, bu da performansı pozitif yönde etkiliyor.

Bu özelliklere bakınca Radeon 7, AMD'nin uzun süredir ürettiği en anlamlı ekran kartı. Ama fiyatına bakınca şok olmamak elde değil. ABD'de vergiler hariç 700$'a satılacak olan Radeon 7'yi ülkemizde 5.000TL'nin altına bulmayı beklemeyin. Çok daha ucuza RTX 2070 almak varken kim delilik eder de bu kartı alır ben de bilmiyorum açıkçası.



10. ACER TRITON 500&900

Son sayımızda Predator Triton 700'ü yılın dizüstü sistemi seçmiştik hatırlarsanız. Aradan çok geçmedi, Acer bu seriye iddialı iki yeni model ekledi. Bunlardan ilki olan Triton 500, bir önceki modelden daha ince, daha hafif ama çok daha performanslı. Sadece 18mm kalınlığında ve 2.1kg ama içinde MaxQ tasarımlı RTX 2080 ve yeni nesil Core i7 barındırıyor. İlginç bir özelliği de çift M.2 yuvası ile 1TB'a kadar RAID SSD'yle gelmesi. Bir kenara yazın, yılın en iyi dizüstü bilgisayarlarından biri olmaya aday Triton 500.

Ama asıl olay olan model Triton 900. Bu hem dizüstü oyuncu bilgisayarı, hem tablet, hem hepsi bir arada PC, çok değişik bir bilgisayar. Triton 900'ün 17"lik monitörü yan tarafından çıkan özel tasarım kollara monte edilmiş ve bu sayede ön tarafa doğru çekip klavyenin hemen üzerine yaslayabiliyor veya komple yatırıp tablet gibi kullanabiliyorsunuz. Cidden benzerini görmediğimiz bir cihaz. Özellikle hem oyun hem de tasarımla uğraşanlar için muhteşem olabilir.



11. ASUS ROG MOTHERSHIP



Bu sene CES'te gördüğümüz en ilginç dizüstü sistem ROG Mothership'di. Dizüstü diyorum ama aslında dizininizin üzerinde kullanabileceğiniz bir cihaz değil bu. Daha çok taşınabilir bir hepsi bir arada bilgisayar (All-in-One PC) gibi.

Asus'un burada yaptığı aslında dizüstü bilgisayarın klavyesinin altındaki bütün donanımı alıp, monitörün arkasına koymak. Bence bu masaüstü bileşenler kullanan büyük dizüstü bilgisayarlar için çok akıllıca. Düşününün 4-5 kilo ağırlığında, çok ısınan bir bilgisayarı kucağınıza alıp kullanır mısınız? Bir yere götürseniz bile daima üzerine koyacak bir masa ararsınız.

Donanımı klavyenin altından çıkarıp monitörün arkasına koyunca her şeyden önce çok daha iyi soğutma sağlıyorsunuz. Çünkü asıl ısınan parçalar masayla klavye arasına sıkışmamış oluyor. Bu sayede ROG Mothership bir dizüstünden beklemeyeceğiniz seviyede bir konfigürasyon ve performansla geliyor. Üstüne klavyeyi ayrılabilir yaparak kullanışlılığı arttırıyorsunuz. Çok yüksek performanslı büyük dizüstü bilgisayar isteyenler için bence harika bir çözüm.





Güncellendi 1







Bu ay da bilhassa yüksek bütçede değişik şeyler denemek isteyip de pek gerçekleşemediğim bir ay olarak kayıtlara geçsin sevgili Oyungezerler. Gönül şöyle i9-7980XE'li falan bir sistem kurmak istiyor ama stoklarda uygun parça bulamıyorum maalesef. Bunlar dışında genel olarak fiyatların çok değişmediği, önceki sistemlerin ana iskeletlerini koruduğu bir ay diyebilirim Şubat için. Gene de düşük ve orta sistemlerimizdeki anakart değişiklikleri dikkatinizden kaçmasın derim. Sonraki aya görüşmek üzere! ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD ATHLON 200GE 3.2GHZ	A320M PRO-VH PLUS AMD A320
	384 TL	377 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB) (16-16-16)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
390 TL	257 TL	276 TL
TOPLAM: 1.684 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 3.1GHZ-3.4GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
968 TL	718 TL	493 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ EU KUTUSUZ
471 TL	257 TL	276 TL
TOPLAM: 3.183 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 2600 3.4GHZ-3.9GHZ	X470 GAMING PLUS
2.390 TL	1.356 TL	968 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB/S	700W 80+ EU
1.025 TL	317 TL	468 TL
TOPLAM: 6.524 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8GB RTX2080, PCI-E16 3.0, 8GB / 256BIT GDDR6	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ-4.70GHZ	Z370-A
5.735 TL	2.610 TL	1.195 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 500-530MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	850W 80+ GOLD
1.006 TL	239 / 610 TL	1.019 TL
TOPLAM: 12.410 TL		





Piksel Günlükleri

Retro Satıcı Türlerine Giriş 101

Yaklaşık 6 yıldır retro ve orijinal oyun koleksiyonu yapıyorum. Bu zaman zarfında da oyun alırken pek çok insanla tanışma fırsatım oldu. Tabii aralarında artık çok güzel arkadaşlıklar kurduklarım da oldu, alışveriş yaptığıma lanet ettiklerim de. O yüzden bu işe başlamak isteyen arkadaşlar için de naçizane tecrübelerime dayanarak bir satıcı profilleri listesi oluşturmak istedim:

RETRO KOLEKSİYONCULAR: Oyun oynayan, koleksiyon yapan ve piyasa değerini bilen insanlardır genelde. Artık ellerinde tutmak istemedikleri oyunları yeni oyunlar almak için satarlar. İnsani şekilde diyalog kurduğunuz sürece genelde zararsızdırlar.

AL-SATÇILAR: Kısmen oyuncu, ağırlıklı olarak da esnaf ruhludurlar. 7/24 bütün ilanları takip edip ucuza buldukları her şeyi alırlar. Sonra da üzerine fiyat ekleyerek satarlar. Genelde bunlar yüzünden size pek fırsat kalmaz, istediğiniz bir şeyi almak için bunlara haraç vermek zorundaymışsınız gibi olur.

FIRSATÇILAR: Retro oyun piyasasına olan talebin arttığını fark edip buradan para kazanmaya çalışan bir gruptur. Oyunlar ve konsollar hakkında bilgileri yoktur, sattıkları ürünler hakkında sorularınızı cevaplayamazlar. Sadece retro olduğunu bildikleri her şeyi pahalıya satmaya çalışırlar. Size sattıkları bir üründe sorunla karşılaşırsanız kabalaşıp işi pisliğe vururlar. Uzak durmakta fayda vardır.

MİNİ ÇAKALLAR: Oyuncu, koleksiyoncu, satıcı profillerinin ilginç bir karışımıdır. Sattıkları ürünlere asla fiyat yazmazlar, özel mesajla sormanızı beklerler. Retro piyasasını ne kadar bildiğinizi analiz ettikten sonra size ona göre fiyat çıkartırlar. Ne kadar az bilirseniz isteyecekleri fiyat o kadar yüksek olur.

BİT PAZARCILAR: Yaşadıkları şehirlerde kurulan bit pazarlarını avcunun içi gibi bilen oyunculardır. Daha şafak sökmeden (ciddiyim) bit pazarlarına giderek şişe su parasına retro oyunlar toplarlar. Bir kısmı bu işi sadece kendi koleksiyonu için yapar, bir kısmı da satmak için. ■ EMRE S.

KONSOL

PSP

Tuşlarının hissi hâlâ canlı

Hey gidi PSP be... Hayatımda bu kadar duygusal bağ kurduğum başka bir konsol yoktur. Yüzlerce saat el ve göz teması halindeydik, aramızda bir elektrik olmaması mümkün değildi zaten. El konsolları öyle insanda sıcaklık yaratan şeylerdir işte. Klastı da tasarımı, bakmaktan bile keyif alırdı insan. Vita'yı da severim ama PSP'nin o koca koca tuşlarına basması daha bir zevkliydi, konsol kapalıyken bile etrafta gezinirken masadaki PSP'nin tuşlarına basıp kendimi iyi hissederdim.

Rakibi DS'in aksine (onu da aşırı severim, o ayrı) teknoloji harikası bir görsellik sunuyordu her şeyden önce. Bu grafikleri sunan şeyin bir el konsolu olduğuna inanmakta zorlanmıştık. Ama bildiğiniz gibi konsol gücü, içinde oyun olmayınca bir anlam ifade etmiyor. Her ne kadar kaliteli oyun sayısı rakibi DS kadar fazla olmasa da yine de çok fazlaydı ve bu oyunların içinde global zevke hitap edenler de boldu. Yorgan altında mini mini bir Kratos yönetiyordunuz yahu! Persona 3, Tactics Ogre gibi kallavi oyunlarla yemek ve tuvalet hariç günlerce yataktan çıkmayabiliyordunuz. Metal Gear'lar, GTA'lar, Crisis Core'lar, Tekken'ler, Burnout'lar, Monster Hunter'lar, DJMax'ler… Birçok oyunu o kadar sevildi ki HD versiyonları çıkartılarak tekrar tekrar satıldılar.

Nintendo'nun on yıllardır süregelen mobil konsol tekelini ciddi anlamda sarsan tek konsoldu PSP. Tamam belki satışları DS'in yarısı civarıydı ama 83 milyonluk satış yine de inanılmazdı. Mobil oyunların telefonlardan kurtulup yeniden PSP ve DS'teki ihtişamına döneceği günü sabırsızlıkla bekliyorum. Hadi Sony, Switch'ten ilham alıp sen de en azından hibrit bir şey yap PS5'i de neşemiz yerine gelsin. ■ ÖMER





SILENT HILL HD COLLECTION FACİASI

Kendi Oyunlarını Kaybeden Konami

İlk Silent Hill'i çıktığı dönemde oynama şansına erişmiş ve altın yıllarını yaşamış biri olarak serinin şu an içinde bulunduğu "Silent Hill son haliyle sevenlerini üzdü" haberi yapılacak seviyedeki haline içim acıyor gerçekten. Keza seri ardı ardına gelen HD Collection, ne alakaysa online tabanlı Book of Memories ve demosuyla bile aklımızı aldığı halde iptal edilen Silent Hills'in iptali olaylarının ardından tam bir ölüm sessizliğine gömüldü. Hadi son iki saçmalığı anladık diyelim, peki altı-üstü bir remaster olan HD Collection nasıl bir serinin tabutuna çivi çakabilmişti?

İlk kez 2011 E3'ünde boy gösterdi Silent Hill HD. Serinin baş aşağı gitmeye başladığı bir dönemde hiç değilse en iyi oyunlarından olan 2 ve 3'ü yeni grafiklerle, başarımlarla ve daha akıcı şekilde oynama hayali bile hayranları mutlu etmeye yetmişti. Ne de olsa Metal Gear ve God of War gibi bu elden geçmiş versiyonlarla daha da şahlanan pek çok PS2 oyunu örneği vardı.

Lakin projeyi üstlenen Hijinx Studios remaster'a başlamak için Konami'den oyunların kaynak kodlarını istediğinde inanılmaz bir cevapla karşılaştı: "Ya biz bu oyunların kaynak kodlarını kaybetmişiz galiba, kusura bakmayın". İnanabiliyor musunuz? Konami tarihlerinin en çok satan ve en başarılı oyunlarından ikisinin kaynak kodlarını kaybetmişti, tekrar söylüyorum KAYBETMİŞTİ. 70'ler 80'ler oyunlarının kaynak kodlarının kaybedilmesini olağan karşılayabilirim ama 2000'lerde yapıldı yahu bunlar! Mecburen firmaya da bunların oldukça eksik beta versiyonlarını "bununla idare ederseniz artık, heh heh" deyip yolladılar.

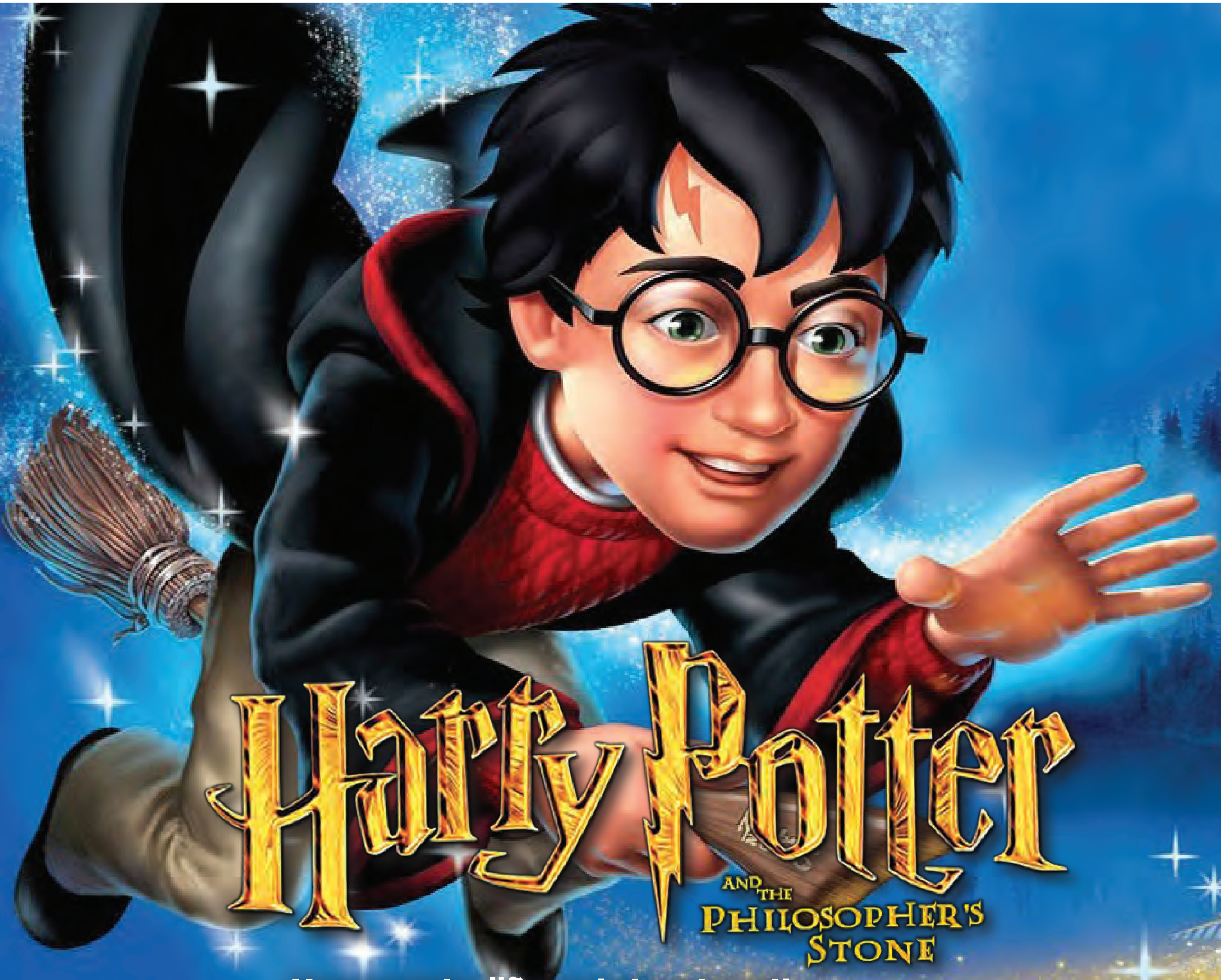
Gelgelelim Hijinxs'e verilen betalar öylesine eksikti ki firma neredeyse her iki oyunu da sıfırdan programlamak zorunda kalıyordu. Hatta Silent Hill 3'ün seslendirme dosyaları bile yoktu! Bu yüzden oyun için sıfırdan yeni bir seslendirme hazırlatmak zorunda kaldılar ki bu bile serinin hayranlarını delirtmeye yetmişti. Aynı şekilde SH2'nin seslendirmesi konusunda da benzer bir kriz yaşanıyordu, zira Konami'nin zamanında seslendirme sanatçılarına ödemelerini yapmadığı ortaya çıkmıştı!

Sorunlar yalnızca bunlar değildi tabii. Stüdyo, ara videoların yüksek kaliteli orijinallerini de Konami veremediği için çözünürlükleri 720p'ye genişlettiğinde de korkunç bir görüntü çıkıyordu ortaya. Eksik betalar yüzünden diğer teknik problemlerin de ardı arkası kesilmiyordu. Kare sayısı yerlerde geziyor, grafikler sapıtıyor, sesler durduk yere kesiliyor, hatta sıklıkla oyun donup kalıyordu. Bütün bunlara firmanın, serinin en önemli atmosfer öğesi olan sisi kaldırmak gibi pek çok saçma sapan kararlarını da ekleyin unutmadan.

Tabii oyun piyasaya çıktıktan kısa süre sonra adeta taşlandı, keza oyuncuların karşısında oyun tarihinin gördüğü en kötü remaster duruyordu. Remaster diye başlanan iş iki efsane oyunu da resmen oynanamaz hale getirmişti çünkü. Firma tarafından oyunun PS3 versiyonuna apar topar iki tane yama yapılsa da oyunu kurtarması pek mümkün gözükmüyordu. Zaten alınan tepkilerden sonra oyun o kadar boş verildi ki Xbox 360 versiyonuna yama yapma ihtiyacı bile hissetmediler ve Konami oyunu iade eden oyunculara istedikleri başka bir Konami oyununu hediye etti.

Silent Hill HD Collection'ın bu tarifsiz faciası hayranlarının hem zaten düşüşte olan seriye hem de Konami'ye olan inançlarını yitirmesine vesile oldu sizin anlayacağınız. Gerisi de çorap söküğü gibi geldi zaten (Pachinko?). ■ **EMRE S.**

YENİLEME İŞİNİ BİLE BECEREMEYEN KONAMI'YE BİR ALKIŞ!



Hogwarts'ta öğrenci olma hayali

ARES AYBAR

J. K. Rowling tarafından yazılan Harry Potter ve Felsefe Taşı 1997 yılında İngiltere'de ve 1998 yılında Amerika'da satışa çıktığında beğeni toplasa da asıl popülerliğini yayım tarihinden yaklaşık iki yıl sonra kazandı. Yarattığı sevimli ama bir o kadar da karanlık büyücüler dünyasıyla sadece çocukların değil her yaştan okuyucunun dikkatini çekmeyi başarması işleri kendisinin de beklemediği noktaya getirdi. Dünya genelinde yayılan Harry Poter çılgınlığının sonraki adımı tahmin edileceği gibi sinema filmiydi. Milenyuma bir kala Warner Bros.'la imzalanan anlaşma sonrasında film 14 Kasım 2001'de seyirciyle buluştu, Harry Potter and the Philosopher's Stone oyunuysa filmin vizyon tarihinden bir gün sonra EA Games etiketiyle piyasaya çıktı.

Harry Potter hikâyesiyle ilgili ilk oyun olması yanı sıra EA Games etiketi nedeniyle büyüyen beklentiler bazı oyunseverlerden karşılık bulamamıştı. Negatif yorumların temelinde grafiklerinin dönemin gerisinde olması yer alıyordu. Mekân ve büyü gibi diğer şeylerin grafikleri bir yana karakterlerin garip geometrik yapılarda olması göze çarpıyordu. Günümüz teknolojisini düşündüğümüzde benzer bir olayın şimdi yaşanması o şirketin dalga konusu olmasına neden olsa da açıkçası o zamanlar bu kadar yüklenmenin bir anlamı olduğunu düşünmüyorum. Bu durumu yeni yeni popülerleşen farklı bir kültüre ait oyuna ayrılan kısıtlı bütçe ya da filme bağlı olarak belirlenmiş çıkış tarihine bağlayabiliriz. Aynı yıl içerisinde çıkan GTA 3, Devil May Cry ve Max Payne gibi nice oyunların kötü örnek (!) olmasıysa biraz şanssızlık. Sürekli bir şeylere giydirme ihtiyacı varmış gibi davranılan sosyal medyada daha geçtiğimiz yıllarda bile oyunun karakter modellemeleriyle ilgili bir muhabbet dönmüştü.

Grafiklerin ortaokula giden Ares için rahatsız edici bir yanı yoktu. Kitapla uyumlu hikâyesi ve mini oyunlarla donatılmış yapısı beni mutlu etmeye yetmişti. Harry Potter'la birlikte Hogwarts'a ayak bastıktan sonra farklı derslere girerek yeni büyüler öğrenmek eğlenceliydi. Hermione, Draco Malfoy, Albus Dumbledore ve Hagrid gibi bütün karakterlerle az çok iletişime geçtiğimiz oyun birkaç zorlayıcı nokta dışında akıcı bir oyun deneyimi sunuyordu.

Açık dünyaymış gibi hissettiren ancak bizi lineerliğe iten yapısı rahatsız etmiyor, üçüncü şahıs macera oyunundan beklediğimiz hoplamalı zıplamalı küçük oyunlarla bezeli ana hikâye sizi kendisine bağlıyordu. Maceramıza odaklandığımız sırada kitapta olduğu gibi binalar arasında puanlama ve quidditch maçları gibi molalarıyla bizi aktif dinlendiren oyun benim unutulmazlarım arasına girmeyi başardı.

Özel de bir yeri vardır benim için: 13 yaşında okula giden bir ufaklık olarak ailemin belirlediği uyku saatlerinin dışına çıkamıyordum. 2002 yılının ilk saatlerinde yılbaşı kutlaması için gittiğimiz restoran dönüşü şaşırtıcı bir şekilde istediğimi yapabileceğimi duyduğumda hemen odama gidip konsolun başına geçmiştim. Harry Potter and the Philosopher's Stone oyunculuk tarihim boyunca sabahladığım ilk oyun, uykusuz gecelerimin başlangıcı olmuştu.

NEDEN EFSANE OLACAKTI?

ÇOK SATANLAR ABONELİĞİ

Harry Potter and the Philosopher's Stone'un bir dönem büyük bir kitlenin ilgisini çektiği gerçek. Bilgisayar sürümü aylarca en çok satan oyunlar listesinde kaldı. PS1 versiyonu dünya çapında 8 milyon adet satarak konsolun tüm zamanlarının en çok satanlarından biri oldu. Asıl oyundan farklı olan Game Boy Color için çıkan rol yapma oyunu ve Game Boy Advance için çıkan bulmaca temelli oyun da kısa sürede çok satanlar listesinde kendisine yer buldu.

HARRY POTTER NETİCEDE

Hikâye, oyun mekanikleri, EA Games, neredeyse herkesin aşırı sevip içinde yaşamak istediği Harry Potter dünyası… En önemlisi Harry Potter'ı oynuyor, onunla birlikte büyü yapmayı öğreniyorduk yahu! Hangimiz kitapları okurken, filmleri izlerken o büyülerle haşır neşir olmayı istemedik ki? İşte bu oyun bir nevi bu hayalimizi gerçekleştirmemizi sağlamıştı.

TANIDIK MELODİLER

The Elder Scrolls ve Guild Wars serileriyle birlikte Neverwinter Nights, Dungeon Siege gibi birçok oyuna müzikleriyle ruh katmış Jeremy Soule, Harry Potter serisinde de başarılı besteleriyle birçok ödül kazandı. 2006 yılında dijital olarak yayınlanan albümü dinlemenizi tavsiye ederim. Zamanında oyunu oynamış olanlar birkaç melodiyi hatırlayacaktır.







NEDEN EFSANE OLAMADI?

Çok satmasına ve çok kişinin hayatında önemli yeri olmasına rağmen mükemmel bir oyun da sayılmaz Harry Potter and the Philosopher's Stone kabul etmek gerekir ki. Çok üzerinde durmayı manalı bulmuyorum şu saatte ama grafiklerinden kamerasına, görev dizaynından aşırı kolay olmasına birçok açıdan eleştirildiğini de not etmem gerek.

KOVBOYLAR

RDR 2 sayesinde western'e doymuş olabilirsiniz ancak Marston haricindeki diğer ünlü kovboylarımızı bir anmaktan zarar gelmez dedik. Eğer isterseniz güzel Türkçemizi kullanarak "inek elemanlar" da diyebilirsiniz ama Oyungezer olarak göğsünüze saplanacak kurşunların mesuliyetini üstlenmeyeceğizdir.



THE KUSAGARI
(RED STEEL 2)

Red Steel her ne kadar ilk oyunda vadettiklerini tam başaramasa da (özellikle de katana kullanma kısmı) ikinci oyunda silah-katana iç içe bir Red West oluşturarak imajı toplamıştı. Katana kullanan motosiklet çeteleri içeren bir dünyadan bahsediyorum. İşte böyle bir dünyada kovboy olma şansızlığını yaşayan, soyadından başka bir şeyi olmayan bir adamdır Kusaragi. İnsan kendi olmayan neyse ona özenir derler, Japonların kovboy Tanaka'ları ve Afro Samurai'larından sonra sıra katana kullanan kovboylara gelmiş anlaşılan. **EMRE S.**



SILAS GREAVES
(CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER)

Çift altıpatları ve kısa kırmızı ponçosuyla tehditkâr bir görünümü vardır Silas'ın ancak kendisi aslında insanların seçimlerine saygılı birisidir. Ha tabii bu seçimler Silas'ın onları öldürmesi gibi bir durumla sonuçlanıyorsa da sonuçlanır. En azından kaderlerini kendileri seçmişlerdir, bu da saygı duyulası bir durumdur. **ÖMER**

MCCREE
(OVERWATCH)

Eğer Overwatch arketip karakterlerin modernizasyona uğrayıp geçit gösterisi yaptığı bir yerse McCree bunlar içinde en "yalnız kovboy" klişesini yaşayan ve yaşatan karakterdir herhalde. Attığını vuran, şapkası, sigarası eksik olmayan, hali ve replikleriyle Clint Eastwood'un efsane "İsimsiz"iyle benzeşir. Tabii onun da başından bir çete mevzusu geçmiş, sonra yolları ayırmıştı. Overwatch ekibine olan faydaları ve özel yapım altıpatlarıyla düşmanlarının başına açtığı belaları da unutmayalım. Cool'dur ama kıl değildir, sempatikliğiyle de kalpleri kazanmasını bilir yeri geldiğinde. **EREN E.**





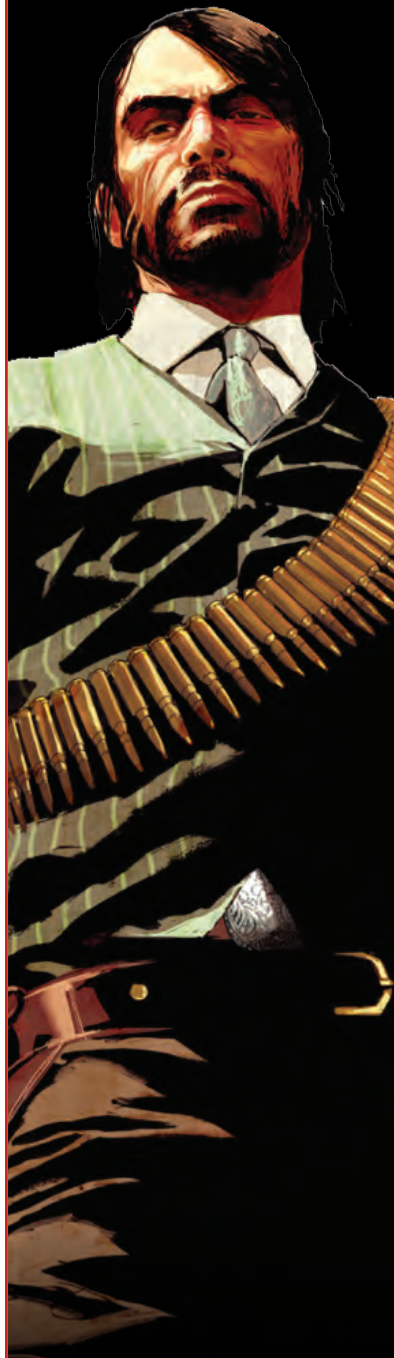
ACCEL
(POWER STONE 2)

Gölgesinden hızlı mıdır bilinmez ama şüphesiz Power Stone'un en hızlı savaşçısıdır Accel. Çift tabanca dolaşır fakat nadiren silahlarına davrandığını görürsünüz, öyle de delikanlı bir kovboydur. Hain suçluların saldırısına uğrayıp bir balona bağlandıktan sonra da kendini suçla savaşmaya adamıştır. Öyle başıboş kovboy deyip geçmeyin yani. Lakin bu travmanın sebebi kaybetmesi midir yoksa balona bağlanıp gökyüzüne salınması mıdır orası tartışılır. **EMRE S.**

JACK STONE
(SENGOKU 1&2)

SNK'nın üç oyun boyunca devam eden (ve neden devam ettiğini de pek anlamadığım) Sengoku serisinin iki baş karakterinden biridir. Amerika'nın kurak düzlüklerinde inek gütmek için çıktığı hayat yolu onu 400 yıl önce ölmüş bir Japon savaş lorduyla karşı karşıya getirmiş, sayısız doğaüstü varlıkla kapışmak zorunda kalmıştır. Belki de bu kadar safkan bir kovboy olduğu için SNK oyunlarda adını inatla The Cowboy yazmaktadır. Halbuki onun bir adı var, Jack. **EMRE S.**





IRVINE KINNEAS
(FINAL FANTASY VIII)

Evimizin sapık kovboyudur Irvine, onu sevdiğimizi kendimize itiraf etmek zor olsa da sevmeden duramayız. Sempatik-zevzek şakaları, iki ayağı olan tüm kızlara yükselmesi ve Squall'ın zıttı davranışlarla onu delirtmesi insanın yüzüne ister istemez bir gülümseme kondurur. "Şöyle iyi keskin nişancıyım böyle iyi vururum" deyip iş icraata gelince tırsmış olsa da ne yapsın, o da insan. Kolay sorumluluk değil büyücü vurmak. **MERVE**



BILLY COOL
(SUNSET RIDERS)

Sunset Riders'ı görünce Cormano'yu yazacağım sandınız değil mi? Adamı böyle şaşırtırlar işte. Zaten Cormano için komple bir sayfa bile ayırdık dergide geçmişte, bu sefer de Billy'i yazalım dedim fena mı? Üstelik Billy oyunun Sega Genesis versiyonunda yer alan iki karakterden de biridir (öteki Cormano zaten). Sarı Steve'den tek farkı rengi değildir, en azından bir soyadı vardır Genesis versiyonu sağ olsun. Ödül avcılığının yanı sıra 90'lar Türk gençliğinin kalbinin hırsızlığını yapmıştır uzun süre boyunca. Remaster gelse de tekrar kavuşsak kendisine. **EMRE S.**



JOHN MARSTON
(RED DEAD REDEMPTION)

Ununu eleyen ama eleğini asamayan kovboyumuz John Marston da isminin anılmasını en çok hak edenlerden elbette. Bir devrimciyle, bir diktatörle, bir kasabalıyla, bir de hayduduyla muhatap olur, içindeki deli doluluğu zamanında dizginlememiş olmanın pişmanlığıyla hepsine kafa sallar. Nerede manyak varsa onu bulur ama alışmıştır, ufaktan ufaktan lafını gediğine koyar, işine bakar. Vahşi Batı'nın kapanış şarkıları onun yolunda söylenir. **ONUR**



COLTON 'COLE' WHITE
(GUN)

Tony Hawk serisinin yapımcılarından gelen Gun dünya üzerindeki nadir western aksiyon oyunlarından biri ve zamanında başarılı da olmuştu. Onu yetiştiren babası ölürken Cole'a evlatlık olduğunu söyler, Apache olduğunu öğrenen Cole da hem kendini keşfetmek hem de ona yamuk yapanlardan intikam almak için yola koyulur. Silahını ustaca kullanır, öte yandan iyi niyetli bir elemandır. Marston ve Morgan'ın daha eskisi gibi bir şey yani Cole aşağı yukarı. **ÖMER**

STRANGER
(ODDWORLD: STRANGER'S WRATH)

At, zürafa, goril, aslan karışımı Steef ırkının bilinen son temsilcisi olan Stranger ulu ırkını temsil edebilecek yeterlilikte biri olarak görmez kendini. Boynuzlarını kestirmiştir mesela bu yüzden. Açıklamamayı tercih ettiği "hayati" bir görev için paraya ihtiyacı vardır ve bu sebeple ödül avcılığı yapar. Kendi tipinin ve ırkının tuhaflığı yetmezmiş gibi bir de böcek kurşunlar atan bir tatar yayı kullanır. **ÖMER**



SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



BUMP 'N' JUMP (BURNIN' RUBBER) *[ARCADE / NES / ATARİ 2600 / C64]*

VCD filmlerin yaygın olduğu dönemde bazı Asya menşeli oynatıcılarda gömülü Famicom oyunları olurdu hatırlarsanız? İşte benim eşim de yıllarca VCD'de Famicom oynamış bir insan. Bu makinede oynayıp bana tavsiye ettiği, fakat benim o zaman kadar hiç oynamadığım iki oyundan biriydi Bump 'n' Jump. Diğeri de Burning Hero'ydu ki onu da bu köşede yazmıştım hatırlarsınız.

Bump 'n' Jump dönemin devlerinden olan Data East tarafından yapılan bir yarış-aksiyon oyunu arkadaşlar. Road Fighter'a oldukça benzer bir tepeden görüş kamerasıyla oynanan oyunda bizi durdurmak isteyen tonla araca rağmen bitiş çizgisine ulaşmaya çalışıyoruz. Yoldaki diğer araçlar bizi çarpa çarpa duvara toslatmaya, çöp kamyonları çöplerini önümüze dökmeye çalışıyor falan. Tabii siz de aynı şekilde düşmanlarınızı duvara mıhlayabilirsiniz. Lakin bütün bu aksiyon akarken aynı anda benzininiz de azalıyor bu esnada yoldaki benzin bidonlarını da toplayarak oyuna devam edebilmeniz lazım.

Oyunun en ilginç yönüyse arabamızın zıplayabiliyor olması. İstediğimiz zaman tek tuşla arabamızı zıplatabiliyor, bu sayede çıkmaz sokaklar ya da su engellerini aşabiliyor, hatta rakiplerimizin kafasına inerek oracıkta patlatabiliyoruz. Lakin bu zıplama mekaniğini doğru taktikle kullanmak gerekiyor, keza habire zıplayacağım diye yerdeki benzin bidonlarını ıskalayabilir ya da engellerin direkt üstüne inebilirsiniz. Arabalarla boğuş, benzin topla, engellerden zıpla derken oyunda aksiyon hiç durmuyor.

1982 yılında ilk olarak Arcade'lere gelen oyun başarılı olunca NES, Atari 2600 ve Commodore 64 gibi sistemlerde port edildi. Benim oynadığım da NES versiyonuydu zaten. Kendi adıma da oyunun bu basit fakat aksiyonlu yapısını oldukça eğlenceli bulduğumu söylemeliyim. O yüzden sizlere de kesinlikle tavsiye ederim retrocu dostlar. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

SHADOW TOWER *[PS1]*

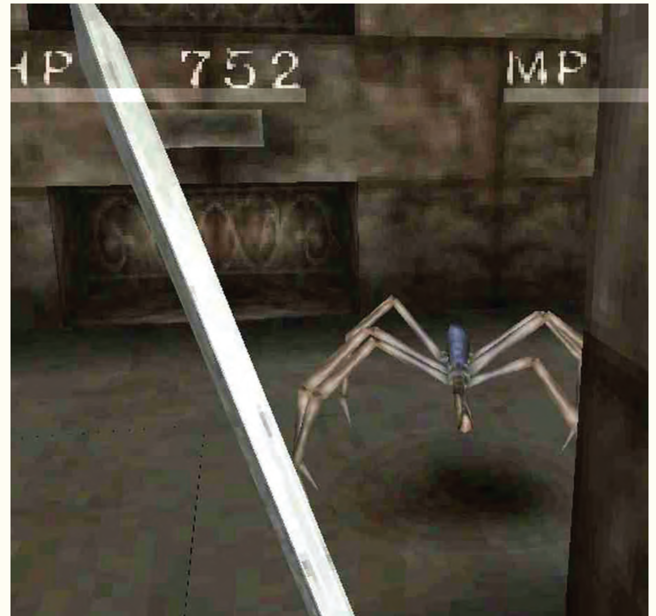
O hayranı olduğunuz Souls serisi var ya, sanmayın ki gökten zembille indi. O oyunun ortaya çıkabilmesi için kaç tane oyun yaptı From Software bir bilseniz. King's Field'lar, Eternal Ring'ler, Evergrace'ler, Shadow Tower'lar… Bütün bu oyunların en iyi yanlarını alıp tek bir oyunda birleştirince çıktı efsane ortaya. Tabii siz bu geçiş sürecini yaşamadığınız için bilemezsiniz.

Souls serisinin müziksiz atmosfer ve ekipman geliştirme sistemini aldığı, birinci şahıstan oynanan bir RYO Shadow Tower. Lakin kendi başına da neresinden tutsanız elde kalan bir oyun, defalarca kez sevmeye çalışmış biri olarak söylüyorum bunu. Adamlar Batı'nın sadece iyi yönlerini almışlar anlayacağınız. Hani bu bahsettiğim "Müziksiz atmosfer" fikri var ya, oyunda atmosfer namına bir şey olmadığı için pek bir işe yaramıyor. Her tarafı birbirine çok benzeyen devasa bir zindanda sessiz sedasız dönüp duruyoruz deli gibi.

Aynı şekilde ekipman geliştirme sistemi de burada pek çalışmıyor. Keza her bir silahınız ve zırhınız her 10 dakikada bir tamamen kırılıyor Aliexpress'ten alınmış gibi. Ganyan bağımlısı gibi bütün paranızı hep aynı şeye harcamak zorunda kalıyorsunuz. Hadi onu geçtim, savaş sistemi daha fena. Siz burnunuzun dibini göremezken yaratıklar dürbünlü tüfekle ateş eder gibi canınızı götürmeye başlıyor. Hangi yönden vurulduğunuzu anlayana kadar da çoktan ölüyorsunuz zaten.

Hiç unutamadığım bir anımı paylaşmak isterim sizinle. Geçici süre felç eden bir ışık atan bir canavarla savaşıyordum, canavar beni vurdu ve felç oldum. Fakat benim felcim geçene kadar canavar tekrar tekrar beni aynı ışıkla vurduğu için sürekli olarak felç olmaya devam ediyordum, üstelik canım da gitmiyordu, sadece ruh hastası gibi felçli şekilde ayakta dikiliyordum. Bu kısır döngü yaklaşık 10 dk kadar devam edince Yaprak Dökümü'nünün son sezonundaki Ali Rıza Bey'e dönüşmemek için o an tekrar açmamak üzere kapattım oyunu.

En anlamadığım nokta da şu; bu oyunun devamı olan Abyss'se son derece güzel bir oyundur hayretlere vesile olacak şekilde. Gerçi oyun tarihin en kötü oyunları listesinde olmasına rağmen nasıl oldu da devamı geldi asıl onu oturup tartışmamız gerek bence. ■ **EMRE S.**





SIRADAN BİR DÜŞMAN İŞTE
[DEAD SPACE]

Bugün kurup oynasanız, filtre kahve sadeliğinde tasarım felsefesi ve bitter çikolata yoğunluğunda atmosferiyle bugünlerde çıkan pek çok oyundan daha modern hissettirecek Dead Space, benim için bir sınavdı. Dead Space'ten önce korku oyunu oynayamıyordum çünkü ben. Gerçekten her şeyine çok bayıldığım modern bir korku oyunu görmediğim için de oynamak zorunda hissetmiyordum kendimi. Zamanında The Suffering'le bir maceram olmuştu ama oyun o kadar da iyi olmadığı için yarım kalmıştı. Sonra bir gün, "oynamasan ukde, oynasan anksiyete" kod adlı Dead Space çıktı geldi. Nitekim başta fazla oynayamadım da; ne devasa maden gemisi Ushimura'ya yavuklusunu aramaya gelen gariban mühendis Isaac Clark'ın hantallığını, ne de köşe başlarında bekleyen dirilmiş dehşetlerin bilakis yıldırım hızında üzerime koşuşunu kaldırdı bünyem. İçimde ukdesi, bilgisayarımda da kurulumu kaldı oyunun. Bir gün geldi (ki söz konusu kitap da olsa, oyun da olsa, film de olsa içimde o ukde kaldıysa hep gelir) kafama esti ve Dead Space'e geri dönme kararı aldım.

Başlarda her şey güzeldi diyebilmek isterdim ancak hiçbir şey güzel falan değildi. Oyunun kalitesi apartman seviyesindeydi evet ancak tür korku olunca mesele mekanik öğrenmek değil, oyunun yaşattığı gerilime göğüs gerebilmekti. "Bir zamanlar insan olanların" tanıdıklığına ekstradan korku besleyen bünyem de yaşlısı genci, çocuğu bebeği demeden cümbür cemaat bonus organlarla dirilmiş gemi mürettebatından hiç hazzetmemişti. Yavaş, emin olmayan adımlarla ve Necromorph'ların aniden fırlamak için kullandıkları havalandırma kapaklarına sırtımı vermemeye dikkat ederek, nişanımı kafaya değil organlara almaya özen göstererek ilk korkularımı büyük ölçüde yendim. Bir yandan oyunu daha rahat oynayabildiğim için seviniyor, bir yandan da oyunun üzerimde yarattığı etkiye direnç geliştirdiğim için ufak bir hüzün yaşıyordum. "Her şeyi görmüşlük" hissimin yerle bir olması, oyunun beşinci bölümüne ulaşıp geminin hastanesine varmamla oldu. Girdiğim bir odada, ne akla hizmetse yaratıkların tarafına geçmiş olan jenerik kötü adamımız, şahsıma jenerik kötü adam nutuğunu çekmeye başladı. Yanımdaki laboratuvar tüpünde, ilk bakışta oyundaki en standart düşman tipiyle arasında çok da büyük farklar göremediğim bir yaratık kestirmekteydi. Jenerik kötü adam nutuğu bittiğinde bu mübarek zat, yapacağını tahmin ettiğim şekilde tüpü parçalayıp üzerime atladı. Oyunun halihazırda beni korkutmak adına yaptıklarının üzerine çok da fazla bir şey ekleyemeyeceği inancıyla, en sadık dostum Plasma Cutter'ı çıkarıp (sonradan isminin The Hunter olduğunu öğrendiğim) bu arkadaşın gövdesiyle uzuvları arasına bolca mesafe koydum. Yerde tir tir titreyişine, üzerime gelmekte kullanabileceği bir organı kalmadığı için önem vermedim, arkamı dönüp gitmeye yeltendim...

...ve akabinde, kallavi bir darbe yedim. Metal plaka rüküşü mühendis poposunda, duvarlarla yakın temasta bulunma özlemi şaşkınlıkla yeniden peyda olmuştu. "LAN BEN SENİ HALLETMEMİŞ MİYDİM?" demeye kalmadan sağlık barımın rengi kırmızıya dönüşmüş, Isaac yaratığın ölüyü yerinden kaldırmaktan ziyade canlıyı tabuta sokacak sesleri eşliğinde sendelemeye başlamıştı. İlk şaşkınlığı üzerimden atar atmaz hepsi tekrar yerli yerinde olan organlar ile yaratığın arasını bir kere daha açtım. Ancak yaratığımız kendisini depresyon molalarında gelen cinsten bir şevkle yenileyip peşimden gelmeye devam etti. Odadan kaçtım, artık kendilerinden korkmaya lüzum görmediğim havalandırmalara girip peşimden geldi. Koridor koridor kaçıp bir sonraki büyük odaya dalmamla, hastane sistemlerinin bulunduğum bölgeyi "tanımlanamayan organik materyaller" sebebiyle karantina alması bir oldu. Odada kısılı kalmıştım, organ bağışçısı yaratık biraderim de havalandırmadan yolunu yanıma bulmanın ötesinde düşüncelilik etmiş, yanında arkadaşlarını getirmişti. Onu bacaklarından kurtarıp, o arada vur kaç yapa yapa diğerleriyle ilgilenmeye çabalarken bu ve benzeri odalardan kaçıp kendimi soğutma ünitesinde buldum. Arkadaşı zar zor bir buz küpüne hapsettiğimde, nefes nefeseydim. Neredeyse yarılamış olduğum ve kural kitabını öğrendiğimi sandığım bu güzelim oyunun bana yaşattığı bu güzelim travmanın tek rakibi yine kendisiydi çünkü bu kovalamaca oyunun ilerleyen bölümlerinde bir kere daha yaşanacaktı!

Alien: Isolation gelene kadar muadilini görmediğim bir travmaydı Dead Space. ■ ONUR

BAZEN EN İYİ DOSTUNUZ SİLAHLARINIZ DEĞİL TOPUKLARINIZDIR.

MEDYA

FİLM // MÜZİK // ANİME // KİTAP

SCHOOL OF ROCK

2001 yılında Ritchie Blackmore's Rainbow grubunun (Hak ettiği kadar bilinmeyen bir efsanedir, dinleyiniz. Bir ara da bunu mu yazsam Ömer?) bir albümünün hediye edilmesiyle başladı klasik/hard rock aşkım. İki sene sonra kendi de gitar çalan en yakın arkadaşımla point'n click macera oynadığımız günlerden birinde bir film izleyelim dedik ve School of Rock'ı açtık. Ama ne filmdi! Performansıyla Altın Küre adayı olan Jack Black, kendi kurduğu rock grubundan kovulan ve eski bir arkadaşının evinde asalak gibi yaşayan işsiz adamın tekidir. Sonra yedek öğretmen olarak çalışan arkadaşına gelen telefonu açar, onun rolüne soyunup kolay yoldan para kazanmaya gittiği okuldaki öğrencilerin müzik yeteneklerini görünce onlarla rock grubu kurup yarışmaya katılmaya karar verir.

13 yaşında iki rock tutkunu için bu filmin neden bu kadar özel olduğunu açıklamaya gerek yok. Tek tipçi ve baskıcı okulda Jack Black önderliğinde birey olan, kendilerini keşfeden ve harika rock yapan çocuklar! Onlara özendik; Jack Black'e hayran, Miranda Cosgrove'a âşık olduk. Çocukların çaldığı, filme özel şarkılar da harikaydı. Artist davulcu, sonradan karizmatik gitarist ve çellodan dönme basçı kızın şimdilerde bu alanlarda profesyonel müzisyen olarak hayatlarını sürdürmeleriyse ayrıca güzel bir bilgi. Çok yetenekli çocuklar ve usta yetişkinlerle buram buram rock'n' roll kokan harika bir komediydi. Tekrar izlensin! ■ EGE



EDIT (CRYING OVER PROS FOR NO REASON)



Müzik zevkimi şekillendiren birçok dış etki oldu yıllar boyunca, bunlardan en büyüğü de oyunlar olsa gerek. Şu an belki de favori elektronik müzik, hatta genel olarak tüm müzik türleri arasından favori albümlerimden biri olarak bu albümü keşfedişim bile NBA 2K12'ye dayanmakta.

Sene 2011, lisedeki son yılıma başlamışım ve NBA 2K12'yi de oynayamıyorum, çünkü hâlâ ne o dönemin konsolları, ne de doğru düzgün bir bilgisayarım var. Ben de her sene yaptığım gibi bu sene de NBA 2K soundtrack'ini indirdim malum yerlerden. Orada da Machinedrum'ın Let It şarkısını bayağı sevmiştim, ancak şarkının remix versiyonuydu, merak ettim kimmiş bu şarkıyı remix'leyen: edIT. Sonra karşıma kırmızılı siyahlı bir albüm kapağı çıktı, oradan The Glitch Mob'un bir parçası olduğunu da öğrendim ama önceliğim şu kırmızı-siyahlı albümdü.

Keşfediş o keşfediş… Daha albümün ilk şarkısı Ashtray'den pek de beklemediğim bir şeyle karşılaştım. Kesik ve kalınlığıyla uğraşılmış vokaller, aksak ritimli perküsyonlar ve bunlara arkadan eşlik eden sakin bir melodi ve bastan bahsediyorum. Daha önce pek duymadığım bir şey olmasını geçtim, elektronik müzik ortamında 2011'de popüler olabilecek bir şey de değildi bu. O sıralar Skrillex'le başlamış bir dubstep furyası almış başını gidiyordu ve "gelecekten gelmiş gibi bir müzik" diyorduk bunlara. Ama edIT'in yaptığı iş 2019'da bile hâlâ böyle hissettiriyor. Ve işin tuhaf yanı bu albüm 2011 yapımı değil. Hayır, 2009 da değil.

Crying over Pros for No Reason 2004 yapımı bir albüm. İlk keşfettiğimde bayağı bir şoka uğraşmıştım. O zamanın popüler elektronik müzik işlerine bakılınca ve albümün Amerika satışlarının düşüklüğünü görünce, Crying over Pros for No Reason gerçekten zamanının ötesinde bir albümmüş diyor insan. Şu an bile glitch/glitch-hop diye bir elektronik müzik tarzı bulunuyor olsa da edIT'in yaptığı gibi doğal ve organik enstrümanları dijital seslerle böyle eşsiz bir uyumda birleştiren bir albümle karşılaşmadım. Hani ilerleyen yıllarda plak koleksiyonu yapmaya başlarsam, koleksiyonuma ilk ekleyeceğim albümlerden biri bu olur kesinlikle. ■ SABRİ



CODE GEASS

Bilimin çok ilerlediği, mecha'ların kullanıldığı bir orta çağ ortamında, dünyanın büyük kısmını ele geçirmiş ve ele geçirmeye devam etmekte olan Britanya İmparatorluğu, eskiden Japonya olarak bilinen toprakları aldıktan sonra buraya 11. Bölge diyor (çok bölge oluncа…) ve buranın halkı da artık Japonlar değil, On Birler olarak anılıyor. Her ne kadar "ya eşitiz eheh nolcak" gibi bir geyik dönse de fethedenle fethedilenin eşit olması pek mümkün değil, zaten imparator "insanlar eşit doğmamıştır, eşit olamazlar" gibi şeyleri savunan, iticilik abidesi bir tip.

Bu kadar baskının olduğu yerde isyan olmaz mı? Var tabii. Halihazırda iki ayrı isyancı grup var ancak bunlar köklü bir değişime sebep olamıyor, yer yer huzursuzluk yaratmakla sınırlı kalıyorlar. Günün birinde Lelouch adlı, satranç ustası bir genç deha, tesadüfen doğa üstü bir gücü, yani Geass'ı elde edince işler değişmeye başlıyor. Lelouch, Geass sayesinde insanlara istediğini yaptırabildiği için bunu o gönülden nefret ettiği imparatoru devirmek adına kullanmaya karar veriyor. Liseye giden bir genç için biraz fazla iddialı bir karar belki ama yeterli zekâ ve hırsa, eh bir de size Geass verecek bir büyücüye sahipseniz yapamayacağınız şey yok. Ayrıca bu bir anime.

Animenin en güzel işlediği şeylerden biri Lelouch ve Suzaku'nun ilişkisi. Suzaku kim mi? Lelouch aysa Suzaku güneş, Lelouch ateşse Suzaku su… Suzaku, eski Japonya başbakanının oğlu olmasına rağmen Britanya'yla iyi geçinip sistemi içeriden, kimseye zarar vermeden ve kan dökmeden çökertme taraftarı bir askerken Lelouch, Britanyalı olmasına rağmen Britanya'nın yaka silkeceği isyancı lideri. Tahmin edersiniz ki bunlar en yakın arkadaşlar! Ha ha! Yakın arkadaşların idealizm çakışması, kardeş sevgisi, dram, yer yer "lise animesi" tadında sevimli dokunuşlar, hırs ve zekâ ile dolu bir anime bu sözün kısası. İşlenişi ve finali gereğiyle de benden SÜPER oyunu kazandı.

MERVE



JAMES HERBERT

SIÇANLAR

Yok hayır, aklınıza başka bir şey gelmesin, hayvan olan sıçan bunlar. Hani bizde daha çok lağım faresi olarak bilinen hayvan. İşte o hayvanların mutasyon geçirerek et yemeye, daha doğrusu et aşermeye başladığını, bir de insan etinin tadını aldığını düşünsenize.

İşte büyük korku ustası James Herbert'in 1974'te yayınlanan ilk romanı The Rats, bizdeki çevirisiyle Sıçanlar böyle korkunç bir hikâye anlatıyor ve bu hayvanların Londra'da yol açtığı dehşete tanık oluyoruz. Hem de ne tanık olmak, kitabı okurken sanki kapı aralığından bir çift göz sizi izliyormuş gibi hissedersiniz.

Herbert olayları öyle dolaylı yoldan anlatan bir yazar olmadı hiçbir zaman, en sevdiğim özelliği de o zaten. Hikâyede olan biten 'dehşetli şeyleri' okurun hayal gücüne bırakmak yerine açık açık anlatır. Farenin ısırığıyla bacaktan fırlayan damarı da okursunuz, kemirilen göz çukurlarını da. Kan, vahşet, dehşet ne ararsanız o sayfalardan fırlarcasına detaylı biçimde tasvir eder Herbert. Bu kitabın korku edebiyatının en önemli eserlerinden biri sayılmasının sebebi de bu aslında.

Sonradan Lair ve Domain isminde bu seride iki kitap daha yayınlandı ama Türkiye'ye uğramadılar maalesef. Zaten Herbert'in nedense dilimize çevrilen çok az sayıda kitabı var, ama olur da günün birinde bu üçlemenin ilk kitabını okursanız diğer kitaplarını da bulmak için sabırsızlanacağınıza garanti veririm.

ESER

Oyungezer

SAYI: 136 - 2019/02

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Erkut Altındağ

Web Geliştirme
Raşit Ülcay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 31 Ocak 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.